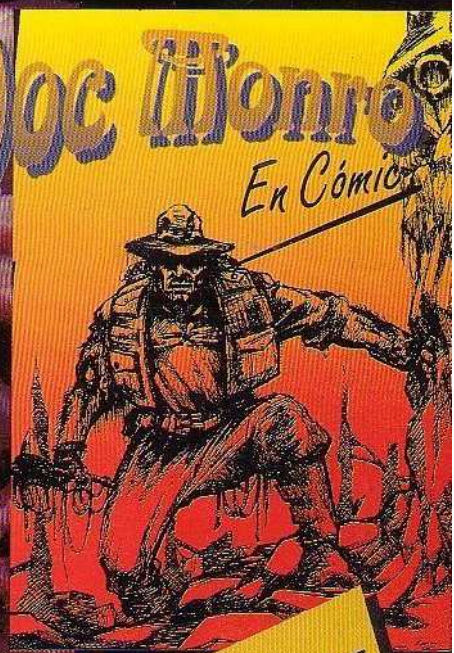
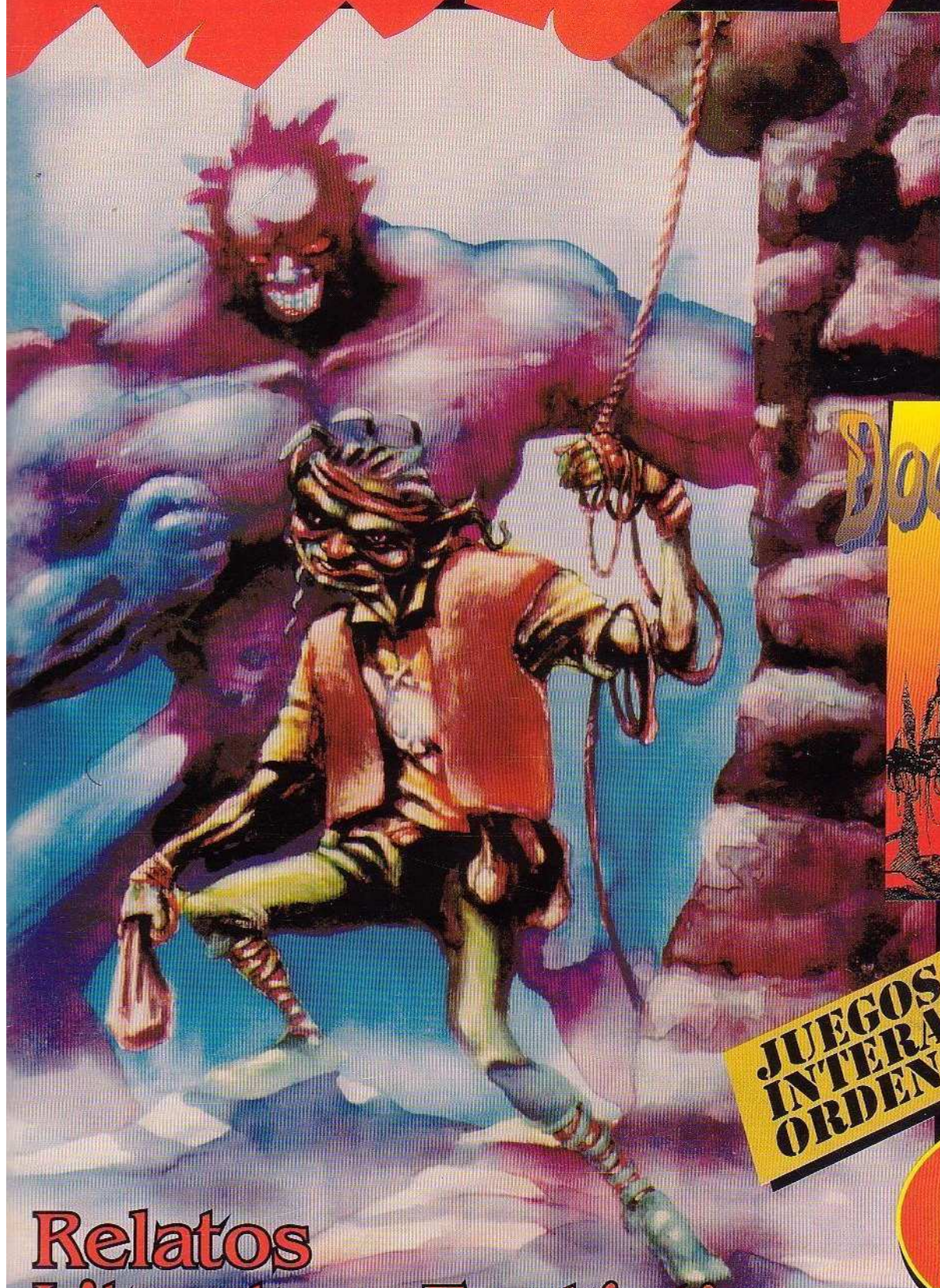


UTOPIA

Fanzine Misceláneo para Gente Inquieta

Rol
Cine
Cómic



JUEGOS INTERACTIVOS Y ORDENADOR

Relatos
Literatura Fantástica

Nº 0
350 pts



VALHALLA
JUEGOS DE SOCIEDAD

Pedro III el Grande
Tel.: (96) 374 10 16
46005 - VALENCIA

JUEGOS DE ROL
WARGAMES / TEMÁTICOS / SOCIEDAD
FIGURAS DE PLOMO
TALLER DE PINTURA, PARTIDAS SEMANALES
CAMPAÑAS, TORNEOS, ETC ...
¡¡ EXTENSO SURTIDO EN FIGURAS DE INGLATERRA
CITADEL, RAL PARTHA !!
SERVIMOS PEDIDOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

Director: Juan J. Muñoz Falcó

Jefe de Redacción: Carlos Martínez Aguirre









Maquetación: Antonio Fernández Giménez

Ilustraciones Originales: Paco Zarco

Redactores: J.J.Master / Alfonso J. Pérez Martínez / Dimas Caparros / Carlos Martínez Aguirre / Jorge de Ory Murga / José Ruiz Cristina / Davis A. Pérez Martínez / Licurgo / Jorge Casares

Han Colaborado También: DIRAC S.A. & KYOCERA

SUMARIO

- CIENCIA  FICCIÓN
CIENCIA FICCIÓN
Por David A. Pérez Martínez 20
- COMICS  COMICS
MANGA WORLD
Por Jorge Casares 33
- JUEGOS  INTERACTIVOS
SILDAVIA Juegos por Correo
AREA XXI Juegos Interactivos
Por J.J.Master 4
- JUEGOS DE  ESTRATEGIA
Su Majestad el Tablero
Por Licurgo 25
- JUEGOS DE  ORDENADOR
Aventuras Gráficas
Por José Ruiz Cristina 10
- JUEGOS  DE ROL
FAR WEST
Por Alfonso Pérez Martínez 28
- LITERATURA  FANTÁSTICA
La Novela de Aventuras
Por Carlos Martínez Aguirre 40
Literatura Fantástica
Por Alfonso J. Pérez Martínez 6
Hola HAL
Por Dimas Caparros 30
- VOX  POPULI
El Fenómeno "Juego de ROL"
Por Jorge de Ory Murga 8

EDITORIAL

Tienes en tus manos una revista muy especial. Tratamos un espectro muy amplio, que se extiende desde los juegos de rol a las aventuras para ordenador. Desde los juegos interactivos a la literatura fantástica y desde el cómic al cine.

Este es un primer número casi diría experimental. A sabiendas de la repercusión que tendrá, habrá una continuidad, y no otra de las muchas salidas en falso de otros proyectos.

Creo que será conveniente que te cuente lo que vas a encontrar en las siguientes páginas, y también algo de nuestra historia. Originalmente, éramos un club de aficionados a las aventuras de texto por ordenador, y formamos un club que quizás muchos conozcáis, el CAAD. Con los años, abrimos el abanico de temas tratados, hasta alcanzar lo que hoy puedes leer. Nos ha costado seis años llegar hasta aquí. Sabemos que te gustará.

Hemos podido comprobar que, habitualmente, los fanzines siempre tratan un tema muy concreto con gran extensión y profundidad, pero hasta ahora, no había una publicación que hiciese lo contrario, es decir, tratar múltiples temas, sin profundizar especialmente en ninguno. El motivo de ello es llamar la atención de todos los posibles lectores. Sea cual sea el tema que te atrae, en las siguientes páginas te vas a poder iniciar en otros muchos, sin tener que recurrir a otra publicación donde prácticamente no podrás ponerte al nivel y ritmo que llevan.

También debo decirte que UTOPIA se amoldará a los gustos de sus lectores. Leeremos los cuestionarios, cartas y sugerencias que nos lleguen, y en base a todo ello, iremos moldeando UTOPIA al gusto de la mayoría. De tí depende que UTOPIA sea un poco más de tu agrado. Basta con que nos des tu parecer sobre ella; qué te gusta, qué eliminarías, qué añadirías, qué ampliarías o qué reducirías. En tí está.

Bien, creo que ya te he robado bastante tiempo, y espero que estés deseoso de empezar a leer los artículos de este UTOPIA 0. Esperamos sinceramente conectar contigo.

Saludos de...

Juan J. Muñoz Falcó
Director de UTOPIA

SILDAVIA Juegos por Correo **AREA XXI Juegos Interactivos**

SILDAVIA nació en 1988 con el reto de crear Juegos por Correo totalmente españoles. Hoy en día este objetivo se ha hecho realidad. **VIRUS** y **LIBERTAD o MUERTE** son juegos que llevan varios años de funcionamiento y en los que han participado cientos de jugadores procesando miles de turnos de juego.

SILDAVIA, JUEGOS POR CORREO

Para participar en un *Juego por Correo* no necesitas tener ordenador, solamente un lápiz y un poco de imaginación. Un *Juego por Correo* es como una enorme partida de *Rol*, se comparte al mismo tiempo con docenas de jugadores como tú, se desarrolla en grandes escenarios y en ellos dispones de una variada gama de acciones (cosas que puedes hacer).

Como es imposible reunir a tantos jugadores en un mismo lugar, se usa el correo postal para mantener la comunicación con nuestra central, desde donde un *Game Master* (director de juego) te envía la información que necesitas sobre el mundo imaginario en el que te encuentras y las cosas que puedes hacer. A partir de esta información recibida decides qué es lo que vas a hacer, lo transformas en acciones concretas, y usando el correo postal, nos envías tus decisiones y recibirás posteriormente los resultados de tus andanzas e información para el siguiente turno.

En un *Juego por Correo* es posible enfrentarse o aliarse con el resto de jugadores, puedes incluso mantener comunicaciones personales con ellos para trazar planes, intercambiar objetos/información, provocar, etc. Además de los personajes controlados por los jugadores, existen los *PNJ* (*Personajes No Jugadores*) que son controlados por el ordenador central, y a los que también deberás tener en cuenta.

AREA XXI, JUEGOS INTERACTIVOS

En el mes de octubre **SILDAVIA** se transforma en **AREA XXI**. Este cambio va a suponer una progresión hacia una nueva imagen más tecnológica y corporativa, unida a un mayor acercamiento al jugador con el objetivo de conseguir la

profesionalización definitiva de la compañía.

El cambio más trascendental va a ser la diversificación de los sistemas de juego. Con **AREA XXI** desaparecen los *Juegos por Correo* y nacen los *Juegos Interactivos*: por correo postal, por teléfono, por fax, y por modem; tú eliges el sistema, desde el tradicional hasta el más moderno. Apostamos por las nuevas tecnologías que nos permiten una comunicación instantánea, pero sin olvidarnos de los que todavía no tienen acceso a ella.

VIRUS y **LIBERTAD o MUERTE** van a ver

como sus personalizadas *Hojas de Resultados* (los reportes que recibes desde **AREA XXI**) se imprimen en calidad láser y a color. **VIRUS** se ha potenciado con la inclusión de un sistema de

... Apostamos por las nuevas tecnologías que nos permiten una comunicación instantánea, pero sin olvidarnos de los que todavía no tienen acceso a ella. ...

mensajería interna y **LIBERTAD o MUERTE** arrancará con su primera partida oficialmente perfeccionado, con la ventaja de que ambos van a conservar sus precios actuales.

El (96) 241 43 59 es el número de teléfono de nuestra BBS informática que entra en funcionamiento las 24 horas del día desde octubre. Si dispones de un sencillo ordenador con un modem telefónico te ofrecemos la posibilidad de enviar tus turnos de juego en un segundo, intercambiar cualquier tipo de información con nosotros o con los demás usuarios, disponer en un momento de programas de apoyo a los juegos, participar en conferencias sobre las diferentes partidas que se encuentren en marcha e incluso en la elaboración de nuevos proyectos.

El compromiso principal de **AREA XXI** es la creación y la evolución, por eso estamos ya trabajando en el diseño de un nuevo reto: un *Juego Interactivo* que aprovechará al máximo las tecnologías recién incorporadas. Sobre un mapa de distintas decenas de miles de casillas se está

alzando un mundo entero con su propia climatología, civilizaciones, historia, etc., en el que no podrás jugar, si no vivir una gran epopeya desde la pantalla de tu ordenador compartiendo aventuras junto con cientos de jugadores.

VIRUS, EL MUNDO SUBMICROSCÓPICO

En **VIRUS**, la acción no se desarrolla en las inmensidades del espacio, ni en los campos de batalla, tampoco en los suburbios de una gran metrópoli, ni



siquiera en una mansión sombría o en su lóbrego desván. **VIRUS** te lleva a un microscópico mundo, en el que eres un virus intentando reproducirte sin cesar hasta contaminar la mayor parte posible del tejido celular de un organismo. Será una lucha sin cuartel donde sólo importa la supervivencia y el poder.

TU MISION: Reproducirte sin cesar hasta dominar el medio. **TUS ALIADOS:** Difíciles de encontrar en un mundo tan hostil. **TUS ENEMIGOS:** Otros virus que intentan invadir tus dominios. **TUS PEORES ENEMIGOS:** Las poderosas defensas del organismo.

CARACTERISTICAS:

-Juego estratégico en un mundo de simulación. -26 jugadores e infinidad de PNJs de 2 tipos. -798 localidades y 10 comandos

de acción. -Objetivo: capturar 100 células del tejido.

LIBERTAD O MUERTE, EN EL ESPACIO NADIE OIRA TUS GRITOS

Desciende sobre el asteroide Atropos, controla un equipo de combate de alta tecnología (tecnología del siglo LXXIV), investiga multitud de elementos, interacciona con aliados y enemigos, y sobrevive a éstos y ante los demás seres que lo habitan. Pero recuerda que sólo hay dos opciones: **LIBERTAD** o **MUERTE**.

El Personaje: Elige el nombre de tu Guerrero seleccionado entre miles para el combate. **El Estado del Guerrero:** Por medio de los indicadores de Resistencia, Salud Mental, Moral, Suerte y Experiencia conoces en todo momento tu estado físico-psíquico y tu avance en el juego. **El traje de combate:** Constituido por una armadura bajo la cual se alojan los sistemas electrónicos que te mantienen con vida y te ofrecen entre otras cosas: autopropulsión, comunicación, visión infrarroja, etc. Todos estos elementos no son de decoración, ¡los controlas directamente tú!

El Satélite: Sobre cada Guerrero órbita un satélite espía que le ofrece en todo momento información. **Las armas:** Avanzados Sables de Luz y Pistolas Láser, a parte del moderno Lanzacohetes capaz de ser cargado con diferentes tipos de proyectiles como Rompedoras, Letales, Bombas de Tiempo y Perforadoras. Por si fueran pocas, durante el juego encontrarás nuevas y más potentes armas y proyectiles. **Los objetos:** Más de 1.300 de varias docenas de tipos repartidos por el asteroide,

muchos de los cuales te serán desconocidos y tendrás que descubrir sus utilidades: prepárate para muchas sorpresas... **Las Acciones:** Desde hacer túneles bajo tierra, desplazamientos, manipulación de objetos, robar, espiar, vigilar, obtención de informes, hablar, luchar, etc., etc., hasta potentísimas acciones para descubrir... **Los PNJ's:** Personajes No Jugadores controlados por ordenador con capacidad para ayudarte, cogerte manía, recibir ordenes tuyas e incluso conversar con algunos de ellos reaccionando a lo que les digas. **Boletines:** En cada turno de juego a parte de completa información sobre el desarrollo de tu aventura, encontrarás un suplemento con la clasificación actualizada del juego, una sección de comunicados escritos por todos los Guerreros y otras secciones escritas por los mismos jugadores y el propio Game Master.

CARACTERISTICAS:

-Juego de aventura-estrategia de ciencia-ficción. -70 jugadores y 29 PNJ's de 6 tipos. -400 localidades y 20 comandos de acción. -Objetivo: ser el último superviviente en el combate.

¿JUEGAS CON NOSOTROS?

Actualmente se encuentran abiertas las inscripciones para la Partida nº 6 de **VIRUS** y la nº 1 de **LIBERTAD** o **MUERTE**. No te lo pienses más, te ofrecemos una oferta especial en el lanzamiento de **AREA XXI**. Ponte en contacto con nosotros y recibirás información detallada gratuitamente.

AREA XXI

Nou del Convent 43, 5º
46680 ALGEMESI (València)
Tel./Fax: (96) 248 31 63
BBS: (96) 241 43 59



LITERATURA FANTASTICA

En esta sección, bajo el título de literatura fantástica, trataremos de acercaros los libros más representativos o actuales de este género sin olvidar a la novela de terror.

Actualmente, la literatura fantástica ha experimentado un notable impulso gracias a los juegos de rol. Prácticamente no hay juego de rol que no base su universo en alguna novela, o incluso algunos juegos que han dado lugar a sagas de libros (como *Dragonlance*, *Sol Oscuro*, *Ravenloft*...). De este modo se ha revitalizado el género fantástico, olvidado y despreciado desde hacía mucho tiempo en nuestro país. Algunos incluso llegaron a escribir entre comillas «literatura» fantástica, burlándose de lo que consideraban un subgénero de la novela. Recordemos a lo largo de la historia la crítica mordaz de Cervantes a los libros de caballerías en *Don Quijote*. Sin embargo, el famoso *J.R.R. Tolkien*, ayudó a limpiar la imagen de las novelas de fantasía, con el inolvidable *Señor de los Anillos*, que sin duda puso la primera piedra de la fantasía actual. Qué podríamos decir de esta novela que no se haya dicho ya. Su técnica miniaturista en la descripción, su estilo viví-



simo y emocionante, así cómo no, su amplio despliegue de imaginación en su universo de

...
Actualmente, la literatura fantástica ha experimentado un notable impulso gracias a los juegos de rol. Prácticamente no hay juego de rol que no base su universo en alguna novela
...

fabricación propia, hacen de él la columna vertebral de este tipo de literatura en la actualidad. Pero grave equivocación es creer que el resto de novelas del género, que se venden en la actualidad, no son más que copias pseudo-tolkianas. Cada novela es un mundo de ambientes y personajes diferentes, casi podemos afirmar que el

parecido es semejante a dos novelas policíacas, la diferencia entre *Sherlock Holmes* o *Hércules Poirot*. Sin embargo la característica más detestable de las novelas actuales es el abuso a editar libros y libros para continuar las epopeyas de nuestros personajes. Ese es el caso de *Dragonlance*, una saga interminable, cuya única curiosidad es la de tratar de descubrir en qué color plasmarán la portada. Pero desgraciadamente no es un caso único. Me atrevería a afirmar que casi la totalidad de novelas fantásticas continúan en una trilogía, pentalogía o saga. ¿Qué mueve a los autores

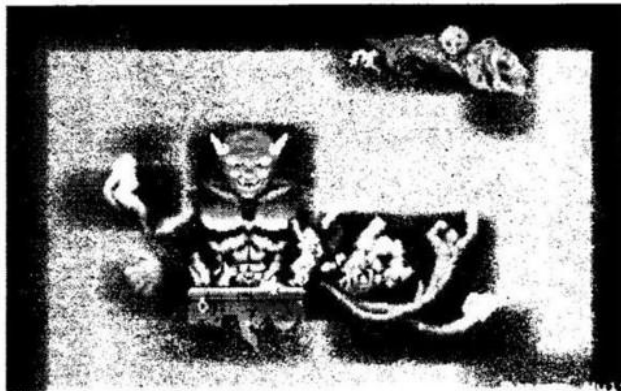


a continuar su obra, el afán de lucro o el interés en prolongar la vida de sus héroes?. En el caso de *TSR*, dueño de los derechos de



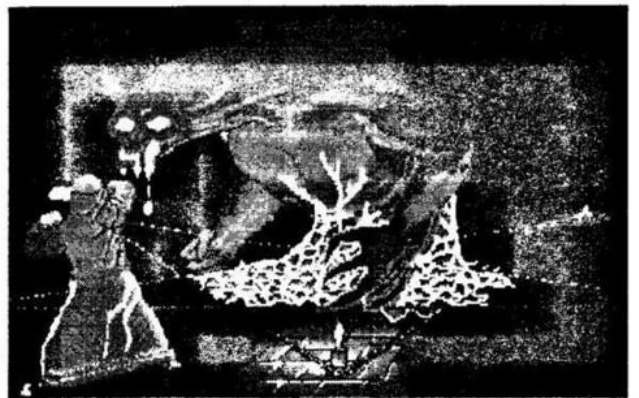
las sagas de sus juegos de rol, (*Dragonlance*, *Sol Oscuro*, *Reinos Olvidados*, *Ravenloft*, *AD&D...*), la primer opción parece la correcta. Aunque posiblemente, en el caso concreto de *Dragonlance*, si los derechos hubieran sido de *Margaret Weiss* y *Trazy Hickman* (iniciadores de la saga) no se habría continuado la saga. Tampoco nos dejaremos en el tintero a otros maestros del género, cuyas novelas analizaremos entre estas páginas, como *Philip José Farmer*, *Robert Zelazny* u *Orson Scott Card*, y otros no tan conocidos como *David Eddings* o *Louise Cooper*.

No hay que olvidar la novela de terror, importante baluarte de la literatura fantástica. En la novela de terror actual hay un autor



que sobresale, *Stephen King*. Autor de tantos y tantos éxitos, muchos de ellos llevados al cine, como *Christine*, *El Resplandor*, *Ce-*

menterio de Animales, *La Mitad Oscura...* *King* ha descendido a los infiernos para traernos nuestros temores más humanos (el temor a la oscuridad, a la muerte...) combinados en una prosa de gran realismo y claridad de conceptos. Pero la época gloriosa de *King* ha quedado atrás. Lejos de sus mejores novelas (*It*, *Apocalipsis*, *Carrie*, *El Misterio de Salem's Lot...*) *King* ha caído en una crisis imaginativa en la que parece obligado a repetir y buscar sus éxitos pasados. Buena muestra de ello, son sus más recientes novelas, *El Juego de Gerald* o *Dolores Clairborne...* Sin embargo, sigue siendo el autor más leído,



con más de 40 millones de novelas vendidas. Algunas lenguas maliciosas han llegado a proclamar que en el mundo de la literatura, está la gente que lee, la que no lee y la gente que lee a *Stephen King*. Otro autor de gran auge es *Dean R. Kootz*, con un gran número de novelas a sus espaldas. El problema de los libros de *Kootz* reside en que antes de empezarlas ya conoces el final. Los finales trágicos no están hechos para *Kootz*. Acusa, también, cierta reiteración en sus argumentos. Otra escritora de notable fama es *Anna Rice* que cuenta, por ahora, con un conjunto de novelas de gran interés, como *Confesiones de un Vampiro*, *La Momia* o *La Hora de las Brujas*. Por último resaltar a los grandes maestros del género de terror, *Edgar Allan Poe* o *H.P. Lovecraft* cuyas novelas aún hoy día siguen perdurando.

Por ALFONSO JESUS PÉREZ MARTINEZ



El Fenómeno «Juego de Rol»

*De entre las actividades lúdicas a las que se refiere este fanzine, una de las más populares y difundidas es la del **Juego de Rol**. No hace falta ir muy lejos para comprobar la veracidad de la anterior afirmación;...*

... así, si alguno puede pasearse por el patio de algún colegio en la hora del recreo podrá ver cómo algunos grupos de niños prefieren invertir esos momentos de ocio en escenarios de «RuneQuest» o «Star Wars», mientras sus compañeros se dedican a jugar al fútbol o a otros menesteres más tradicionales; pero no sólo los más pequeños juegan al Rol, no resulta tampoco extraño ver cómo los universitarios, en las facultades, también se divierten machacándose entre sí con juegos como «Rift» o «Paranoia», o investigando insondables secretos en «La llamada de Cthulhu», llegando incluso a crear clubes de rol, como Grebas, en la facultad de Biológicas, o Mikropunto, en Psicología. Y fuera de estos ambientes académicos, el **Juego de Rol** es

*¿qué es un **Juego de Rol**? En esencia, lo podríamos definir como un juego en el que los participantes deben representar un papel (un rol) diferente del que desempeñan cotidianamente.*

también omnipresente en las reuniones de amigos, en las excursiones... Realmente nos encontramos ante algo más que un simple juego de

mesa; hoy por hoy, podríamos decir que se trata de un fenómeno social.

¿A qué se debe la notoriedad del **Juego de Rol**? ¿Cómo ha conseguido un divertimento, tan minoritario en principio, llegar a

captar tantos adeptos en grupos de edad tan dispares? Para responder a estos planteamientos, quizá debamos ahondar en una cuestión más básica: ¿qué es un **Juego de Rol**? En esencia, lo podríamos definir como un juego en el que los participantes deben representar un papel (un rol) diferente del que desempeñan cotidianamente. Si nos fija-

mos, no difiere mucho de juegos muy anteriores a la aparición del «Dungeons & Dragons»; observad a los niños de más temprana edad mientras se entretienen: ¿acaso no juegan a ser valerosos príncipes enfrentados a terribles peligros?, ¿no juegan a ser policías y ladrones? En esencia, lo que hacen es desempeñar un papel, es decir, están practicando un **Juego de Rol**. Los pedagogos y psicólogos explican estas conductas en base a una supuesta preparación para



la vida adulta: los niños imitan lo que ven hacer a sus mayores, y de esta forma se entrenan para cuando ellos deban hacer eso mismo en un futuro. Sea ello cierto o no, lo que resulta indudable es que





se divierten mucho.

Pero salgamos por unos momentos de lo que es la mera actividad lúdica; ¿no existe una representación de roles en diversas situaciones humanas? Pensemos en los actores, en el *histrión* de la Grecia clásica; pensemos en las técnicas de role-playing, utilizadas en la enseñanza o en algunas terapias psicológicas y psicoanalíticas... Como los anteriores, múltiples ejemplos muestran que el **Juego de Rol** es, en cualquiera de sus vertientes, algo presente en nuestra vida normal.

Volvamos a centrarnos en el **Juego de Rol** tal y como lo conocemos hoy; quizás, lo que lo diferencia de otras manifestaciones del mismo sea su sistematización: los niños juegan a policías y ladrones con unas reglas muy básicas, y con una gran simplicidad de objetivos.

En el actual **Juego de Rol**, hay una reglamentación muy detallada (demasiado, en ocasiones) y una gran variedad de posibilidades a la hora de crear el papel que se va a desempeñar y el escenario (con sus objetivos, su desarrollo, sus obstáculos) que se va a representar. En consecuencia, el jugador llega a crear un verdadero alter-ego, una nueva personalidad con la

*...¿Qué es, pues, lo realmente atractivo, lo que hace tan adictivo el **Juego de Rol**? La **EVASION**, el **ESCAPISMO**, ..., la **CREATIVIDAD** ...*

que puede afrontar situaciones inimaginables en su vida normal. ¿Qué es, pues, lo realmente atractivo, lo que hace tan adictivo el **Juego de Rol**? La **EVASION**, el **ESCAPISMO**. En esta forma de vida actual, tan miserable y materialista, resulta muy reconfortante poder adoptar valores diferentes a los que la sociedad impone, y poder actuar, aunque sea de manera ficticia, como siempre se ha deseado. No en vano, a menudo se afirma que una de las mejores formas de conocer cómo es realmente una persona es viendo cómo se desenvuelve en un **Juego de Rol**, qué personaje elige

y cómo lo representa.

Hay un segundo elemento que, a mi juicio, hace del **Juego de Rol** algo tan apasionante: la **CREATIVIDAD**; hoy proliferan consolas de video-juegos, ordenadores, etc; en ellos, viene todo dado: el personaje, el objetivo, los enemigos, el escenario... el jugador se limita a manejar una palanca. Es un papel totalmente pasivo.

En el **Juego de Rol**, los participantes, jugadores y máster, están creando una historia, escribiendo una novela cuyo final sólo depende de ellos. Representan su papel de forma activa: ahí radica el encanto del Rol: el jugador se identifica con su personaje, actúa y piensa como él, y es de esa manera como se enfrenta a las situaciones que se planteen.

Creatividad y evasión. Dos elementos difíciles de encontrar en la sociedad actual, pero imprescindibles para vivir en ella de forma más llevadera.

Por Jorge de Ory Murga.

AVENTURAS GRÁFICAS

¿Quién no ha oído hablar de las aventuras gráficas? En este primer número dedicamos nuestro artículo a este fascinante mundo, desvelando todos los secretos del género más famoso de aventuras para ordenador.

A principios de los años ochenta comenzaron a extenderse por todo el mundo los ordenadores personales. Al principio sus posibilidades gráficas y sonoras eran muy limitadas (Spectrum, Commodore) pero más tarde surgió el PC y con él se amplió el campo de posibilidades. El hecho es que desde el principio los aventureros se dieron cuenta del potencial que los ordenadores tenían para el mundo de la aventura, y así de la mano de los primeros ordenadores vinieron las primeras aventuras para ordenador.

Desde las primitivas aventuras conversacionales hasta los actuales juegos de rol que son casi películas interactivas, muchos tipos de aventuras han pasado por nuestras pantallas, pero hay un género que surgió con los primeros PCs y que hoy en día se mantiene en pleno esplendor sin haber cambiado su esencia, pero eso sí, aprovechando todos los avances técnicos de las modernas máquinas. Se trata de las aventuras gráficas.

¿Qué son?

Una aventura gráfica típica presenta dos zonas en la pantalla: la principal es la ventana de juego, que ocupa la mayor parte de la pantalla o incluso la pantalla completa. En ella se desarrolla la acción. La otra zona puede estar siempre presente o bien accederse a ella a través de un menú desplegable. En ella encontramos una serie de comandos típicos de las aventuras (coger, mirar, hablar, empujar,...) y el inventario, donde vemos los objetos que hemos recogido hasta el momento.

Así, si seleccionamos «coger» y a continuación señalamos un objeto de la ventana de juego, el protagonista se moverá hacia él y lo cogerá, pasando éste a nuestro inventario. No está permitido dejar objetos, ya que los gráficos se estropearían si fuéramos dejando objetos en cualquier lugar.

Algunas aventuras gráficas incorporan pasajes de estilo arcade para romper la monoto-

nía, pero siempre de manera secundaria y muchas veces opcional. Es decir, juegos como el genial «*Alone in the Dark*» o «*Elvira*» no son de ningún modo aventuras gráficas.



Los orígenes de la aventura gráfica

Las primeras aventuras para ordenador carecían totalmente de gráficos; las descripciones de cada localidad se hacían en forma de texto, y admitían una entrada de dos palabras («go east», etc.). Quizá la primera de todas, y por tanto, la abuela de todas las aventuras fuera «*Colossal Cave*», que se escribió en un ordenador mainframe (de oficina), es decir, antes incluso del nacimiento de los ordenadores personales. Se desarrollaba en un laberinto subterráneo e influyó tanto en posteriores aventuras que quizá por ello la mayoría de ellas se desarrollaban también en cuevas y mazmorras.

Pero para seguirle la pista a la aventura gráfica tenemos que saltar a mediados de los ochenta; nace el PC y con él nace una compañía de juegos que se especializó en aventuras para ordenador. Surgen así títulos clásicos como «*Suspect*», «*Lurking Horror*», «*Leather Goddesses*», «*Hitchiker's Guide to the Galaxy*» y sobre todo la famosísima trilogía de *Zork*. En aquellos tiempos Infocom era la reina de la aventura, pero no tardó en aparecer la tarjeta de video CGA, y con ella se abrió el campo de las



posibilidades gráficas. Infocom no supo subir al tren de progreso y aunque no desapareció fue cayendo poco a poco en el olvido. Sin embargo quedan aún hoy muchos aficionados incondicionales de las viejas aventuras de Infocom, y para ellos adelantamos dos interesantes noticias: primero, que se vende en Inglaterra y EE.UU. una recopilación de estas viejas aventuras; se llama «*Lost Treasures of Infocom*», cuesta unas 6000 PTA. e incluye, por supuesto, la trilogía de Zork. Y segundo, que ha salido a la venta «*Return to Zork*», un juego que aprovecha al máximo la moderna tecnología multimedia (CD-ROM, voces e imágenes digitalizadas en SVGA, etc.) y que pretende ser el renacimiento de esta compañía.

Pero volvamos con nuestra historia. La primera aventura que incluyó gráficos fue «*Mystery House*», de Roberta Williams (la fundadora de *Sierra On-Line*). Eran estáticos y dibujados a base de líneas. Más tarde ella misma creó «*King's Quest I*», que no sólo fue la primera aventura con gráficos animados (aún en CGA) sino que fue el inicio de una larga serie de Quests que ha llegado hasta nuestros días.

El siguiente paso hacia la aventura gráfica lo dio *Melbourne House* con la creación de una aventura histórica, quizá la más famosa hasta ahora; «*The Hobbit*», basada en la no menos famosa novela de *Tolkien*. Baste decir para dar idea de su importancia que aún hoy hay círculos de aficionados que se dedican a buscar fallos y trucos de ella. Esta aventura introdujo la idea de hacer un gráfico para cada localidad, y supuso el inicio de un género que tuvo y aún tiene su auge en los ordenadores de ocho bits, y que podemos considerar un pariente cercano a la aventura gráfica: se trata de las aventuras conversacionales, pero ésta es otra historia y ha de ser contada en otra ocasión.

Mientras tanto, en *Sierra On-Line* Roberta Williams desarrollaba un sistema que trataba de reducir el número de comandos y dar prioridad absoluta a los gráficos. Así a finales de los ochenta surgen sus aventuras gráfico-conversa-

cionales, que son el eslabón más cercano a las aventuras gráficas. Incluyen los *King's Quest (II-IV)*, *Space Quest (I-III)* y *Police Quest (I-II)*, además de las primeras aventuras de *Larry*.

Estas aventuras, que explotan las posibilidades de la nueva tarjeta gráfica EGA de 16 colores, utilizan un sistema llamado *CLI (Command Line Interface)*. Consistía en una línea de comandos donde el jugador escribía su

acción como en las aventuras conversacionales, pero en vez de ser respondido con un mensaje el jugador veía su acción realizada por el protagonista en la pantalla.

Este sistema supuso toda una revolución y no tardó mucho en desembocar en las auténticas aventuras gráficas. Desgraciadamente ello supuso su desaparición, y digo desgraciadamente porque muchos preferiríamos aún hoy teclear las órdenes a tener que elegir las de un menú de acciones necesariamente limitadas. Sin embargo el *CLI* quedó totalmente abandonado.

...Una aventura gráfica típica presenta dos zonas en la pantalla: la principal es la ventana de juego, que ocupa la mayor parte de la pantalla o incluso la pantalla completa. En ella se desarrolla la acción. La otra zona puede estar siempre presente o bien accederse a ella a través de un menú desplegable...

Primeras aventuras gráficas: nace Lucasfilm

A pesar del gran avance que supusieron las aventuras gráfico-conversacionales de *Sierra On-Line*, la primera aventura gráfica fue creada por *Lucasfilm*, compañía que más tarde se convertiría en la reina del género. Esta primera aventura fue «*Zak McKracken and the Alien Mindbenders*». Introducía la novedad de sustituir la línea de comandos de *Sierra* por un menú de catorce comandos situado en la parte de abajo de la pantalla, eliminando así la necesidad de teclear y convirtiéndose en la primera aventura gráfica de la Historia.

«*Zak McKracken*» es una disparatada aventura en la que unos extraterrestres se han apoderado de la compañía de teléfonos y están haciendo que la gente se vuelva estúpida; tú eres un reportero que debe solucionarlo. Los gráficos son de 16 colores, y se introducen también por primera vez las escenas animadas sobre las que el jugador no tiene control. A pesar de ser una buena aventura hoy día los gráficos se ven ridi-



culos y sólo puede tener interés para los coleccionistas o los incondicionales de *Lucasfilm*.

Satisfechos con el resultado, en *Lucasfilm* decidieron crear un parser para aventuras gráficas, para poder así centrarse en los gráficos y guión de cada juego sin necesidad de repetir la programación del sistema de juego. Este parser recibió el nombre de *SCUMM* (*Script Creation Unit for Maniac Mansion*) y como su nombre indica vino acompañado de una nueva aventura gráfica, «*Maniac Mansion*», que también en tono humorístico trata de un científico loco que ha secuestrado en su mansión a la chica del protagonista, Dave. Es una aventura muy parecida a la anterior que presenta como única novedad el manejo de tres personajes distintos (Dave y dos amigos suyos) que colaboran para liberar a Sally. Además, puedes elegir a tus dos amigos de entre ocho posibles con sus propias facultades, y según los que eliges deberás solucionar distintos problemas para llegar a un único final.

En cualquier caso los gráficos siguen siendo muy pobres y la aventura en sí tampoco es ninguna maravilla, por lo que la principal novedad de «*Maniac Mansion*» es el *SCUMM*, sistema que *Lucasfilm* aún no ha abandonado.

Hasta entonces este tipo de juegos había



tenido poca repercusión, y por supuesto no había llegado ninguno de ellos a España. Sin embargo en 1989, *Lucasfilm* lanzó su tercera aventura gráfica, que fue todo un bombazo e hizo que el mundo del software de entretenimiento volviera la cabeza al nuevo tipo de juegos que se abría paso de forma ya imparable. Se trataba de «*Indiana Jones and the Last Crusade*»; respaldado por la famosa película y derrochando calidad por los cuatro costados se convirtió instantáneamente en un clásico y en un modelo que muchas compañías de juegos no tardaron en tratar de imitar. De esta forma la aventura gráfica se

convirtió en el juego de moda, y desde entonces hasta ahora no ha perdido un ápice de su popularidad.

Principales aventuras gráficas

Como ya habréis podido comprobar, las dos compañías pioneras en el mundo de la aventura gráfica fueron *Sierra On-Line* y *Lucasfilm*, y también son las que actualmente dominan el mercado, por lo que a la hora de repasar las aventuras gráficas existentes en el mercado merecen ser tratadas aparte.

SIERRA ON-LINE

Ya hemos comentado que *Sierra On-Line*, particularmente *Roberta Williams*, creó las aventuras gráfico-conversacionales, pero tras el éxito de «*Indiana Jones*», *Sierra* decidió crear un nuevo sistema que eliminara también la necesidad de teclear. Este sistema fue el *SCI* (*Sierra Control Interface*) y también se ha mantenido hasta nuestros días. La principal diferencia con el *SCUMM* de *Lucasfilm* es que la pantalla entera está dedicada a la ventana de juego, y el menú de comandos, que incluye una opción de inventario, aparece en la línea superior al apuntar allí con el ratón. Además, simplemente con pulsar el botón derecho del ratón el cursor va cambiando de forma rotando entre las distintas opciones del menú.

El mayor inconveniente del sistema *SCI* es el reducidísimo número de comandos disponible, que se compensa con el «viejo truco» de incluir los comandos «usar» y «accionar», el primero para los objetos del inventario y el segundo para los que aparecen en el decorado, que en realidad sirven para resolver todos los problemas. Esto limita mucho la jugabilidad de las aventuras, y hace que muchos problemas se puedan resolver a lo bestia, usando todos nuestros objetos con todo.



Pero el problema de las aventuras de *Sierra* va más allá del sistema de control; en todas sus aventuras ocurre lo mismo: siempre hay excelentes gráficos, buenas animaciones, buenas músicas, buenos efectos sonoros, pero siempre notas que falta algo, que el juego no termina de cuajar. Faltan diálogos, que nunca nos cansaremos de repetir que son el alma de las aventuras, falta una melodía principal, falta un desarrollo del guión que defina mejor la personalidad del protagonista y nos ayude a identificarnos con él. Y falta, por supuesto, imaginación para concebir historias tan maravillosas como la de «*Loom*» o «*Monkey Island*» y derechos de adaptación de películas como las de «*Indiana Jones*».

Las únicas aventuras de *Sierra* publicadas hasta ahora en España son «*King's Quest V*», «*Space Quest IV*» y «*Leisure Suit Larry*», aunque ya están a la venta en el extranjero las continuaciones de todas ellas. Vamos a detenernos un poco en ellas, y por último vamos a comentar una aventura gráfica que aún no ha llegado a España pero merece un comentario por ser la mejor de *Sierra*:

King's Quest V

Esta fue la primera aventura que utilizó el *SCI*, y también fue la primera aventura gráfica que utilizó los 256 colores de la tarjeta gráfica VGA, con maravillosos gráficos digitalizados. En ella el rey Graham de Daventry debe rescatar su familia y su castillo de las garras del brujo Mordac.



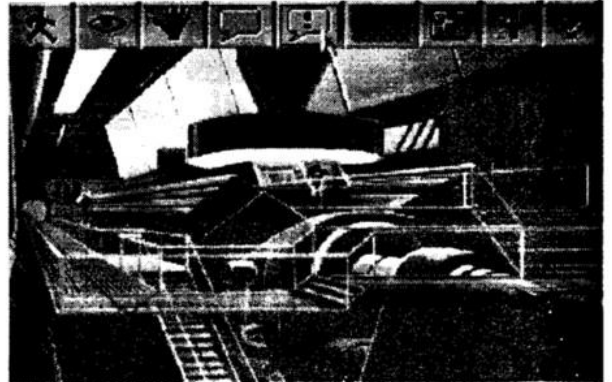
Con esta aventura *Sierra* inició su particular lucha con *Lucasfilm* por el dominio del mercado de la aventura, y fue ciertamente un comienzo prometedor, porque los gráficos a toda pantalla gozaban de un asombroso colorido y creaban una atmósfera francamente atrayente. Fallaban todos los aspectos que hemos comentado anteriormente, pero confiábamos en que *Sierra* los arreglaría en futuras producciones. Lamentable-

mente no fue así, pero con todo, merece la pena verla.

Space Quest IV

A muchos os sonará el nombre de *Roger Wilco*, el héroe de esta saga que se desarrolla, siempre de forma humorística, en el futuro. En esta ocasión viajamos a través del tiempo para rescatar a nuestro futuro hijo de las garras del archivillano, pasando mientras tanto por episodios pasados y futuros de los *Space Quests*.

Los gráficos son tan buenos como los del «*King's Quest V*», aunque siempre es más agradable ver bosques encantados que ciudades futuristas, y las animaciones mejoran bastante, así como los efectos de sonido, que utilizan por primera vez la tarjeta de sonido Soundblaster. Por lo demás, sus fallos siguen siendo los mismos que los del «*King's Quest V*», aunque los problemas están algo mejor enfocados al sistema *SCI*.



Leisure Suit Larry

Esta aventura es un «*remake*» en 256 colores de una antigua aventura gráfico-conversacional de *Sierra*, que supuso el inicio de una saga que tiene como protagonista a *Larry Laffer*, un playboy muy particular que busca la chica de sus sueños.

Es una aventura muy parecida al «*Space Quest IV*», sobre todo por el guión disparatado y pretendidamente humorístico. A mí particularmente no me acaban de convencer estas aventuras que están enfocadas totalmente al humor, porque creo que no es lo más adecuado para una aventura gráfica. Una cosa es hacer un guión más o menos lógico e incluir en él personajes o gags que den un toque humorístico, como ocurre en los «*Monkey Island*» o incluso en «*Indiana Jones*», y otra cosa es dedicar la aventura entera a este objetivo, rozando el límite entre lo gracioso y lo absurdo. Pero, como todo, es cuestión de gustos.

Laura Bow II: The Dagger of Amon Ra

Vamos a finalizar con los juegos de *Sierra On-Line* hablando de esta aventura gráfica, que supera con mucho su nivel habitual. Está protagonizada por otro de los personajes creados por *Sierra*, la detective amateur *Laura Bow*, que va a la gran ciudad a trabajar como reportera y se ve encerrada en un museo e inmiscuida en una cadena de muertes relacionadas con la misteriosa daga de Amon Ra.

Este juego incorpora los ingredientes habituales de las aventuras de *Sierra*: gráficos digitalizados de gran calidad, buena animación, excelentes efectos sonoros y buena música. Pero hay varias novedades: primero la inclusión de un cuaderno de notas donde vamos apuntando nuestros progresos abriendo así nuevos temas de conversación con los personajes del juego, y luego un guión extraordinario en el que, como en las grandes aventuras, pasamos de una situación normal a introducirnos de lleno, poco a poco, en una cadena de asesinatos. La música, al más puro estilo «*Psicosis*», va acompañando el hallazgo de los cadáveres, culminando en el momento en que el asesino nos persigue, encapuchado, por todo el antiguo museo.

Finalmente para acabar bien el juego tendremos que deducir quién era el misterioso asesino.

Se trata de una aventura que por fin puede competir con las de *Lucasfilm* por el extraordinario desarrollo de la historia y su orientación al diálogo.

LUCASFILM

Ya hemos hablado del éxito que tuvo «*Indiana Jones and the Last Crusade*»; pues bien, desde entonces *Lucasfilm* ha producido cinco aventuras más, y todas ellas han sido grandes éxitos y han contribuido a mantener su imagen como compañía líder en aventuras gráficas. Sus aventuras superan a las de *Sierra* en casi todos los aspectos; los guiones son excelentes, los personajes tienen una fuerza y un carisma tremendos, y siempre hay un tema musical principal que identifica la aventura. Además todos los detalles, tanto en el aspecto técnico como en el guión están pulidos a la perfección. Vamos a dar un repaso a sus seis últimas aventuras gráficas:

cas:

Indiana Jones and the Last Crusade

Esta aventura introdujo muchas novedades: los gráficos, que aun siendo de dieciséis colores tienen una resolución más alta que los de

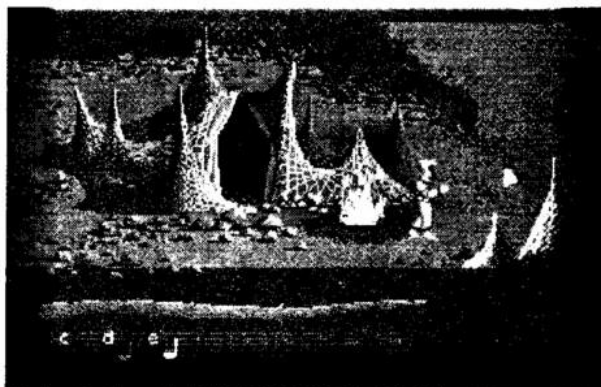


aventuras anteriores y son además magníficos; la música, que aprovecha por primera vez las tarjetas de sonido Adlib y Roland y reproduce estupendamente todos los temas de la película compuestos por *John Williams*; los diálogos, que utilizan ya el sistema ahora clásico de *Lucasfilm* de elegir tu respuesta entre dos o tres posibles, las escenas arcade (luchas y laberintos), la presentación, la secuencia final, las escenas animadas,... Todo ello respaldado por el guión de la película adaptado de forma magistral al formato de aventura gráfica y en concreto al sistema *SCUMM*.

Sobran más comentarios; se trata de un clásico imprescindible y de una aventura que sorprende por el tremendo avance que supone respecto a *Maniac Mansion*.

Loom

Esta es una aventura gráfica muy especial, ya que no usa ni el sistema *SCUMM* ni ningún otro tipo de menú de comandos; todo se controla con las notas musicales que produce el bastón mágico de *Bobbin Threadbare*, el único



JUEGOS DE

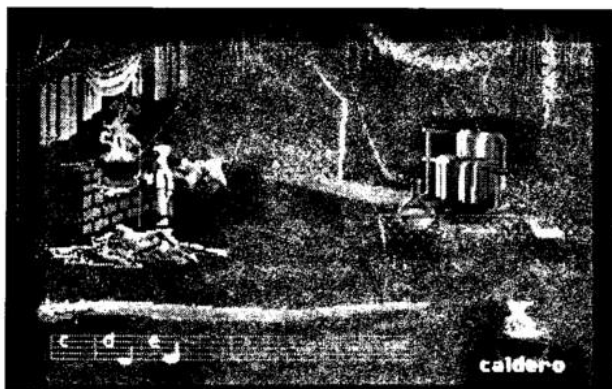


ORDENADOR



superviviente del gremio de los tejedores tras convertirse el resto de ellos en cisnes.

Los gráficos son del mismo estilo del «Indiana Jones», es decir, dieciséis colores muy bien utilizados; las escenas animadas son exce-



lentes (con mención especial para la secuencia final) y la música, de gran calidad, está enteramente extraída de composiciones de *Tchaikovsky*. Aunque la aventura en sí pierde bastante debido al sistema de juego, esta aventura es para muchos la mejor aventura gráfica de la Historia, y yo, aunque quizá no llegue a tanto, tengo que reconocer que es la que más veces he vuelto a jugar una vez acabada.

¿Dónde está, pues, el secreto? Está en el guión, que es una maravillosa fantasía de *Brian Moriarty* que uno no se cansa de ver. Siempre he pensado que se trata de un juego que pide a gritos una película adaptada a él, y la prueba está en el tremendo éxito que tuvo a pesar de ser muy limitada como aventura.

The Secret of Monkey Island

En esta aventura hace su primera aparición *Guybrush Threepwood*, un chico de nombre impronunciable que quiere ser pirata y que para ello pasará mil aventuras rodeado de piratas, barcos fantasmas, monos, caníbales, y sobre todo de personajes entrañables como la gobernadora Eleanor o el vendedor Stan, que quedarán



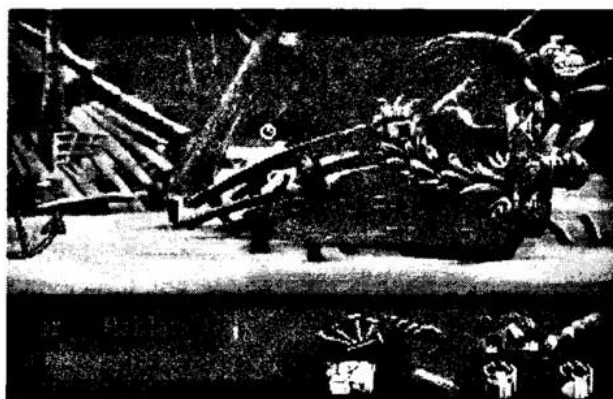
para siempre en la memoria de los aficionados.

En este juego *Lucasfilm* se pasa también a los gráficos de 256 colores, aunque no están digitalizados como los de *Sierra* sino dibujados en el ordenador, siendo de cualquier manera de gran calidad. La música es excelente, sobre todo el tema principal, pero la palma se la lleva como siempre el guión y el desarrollo del mismo, que explota a la perfección el tema de los piratas y de los barcos fantasma.

Es además un ejemplo de cómo una aventura gráfica puede tener fino humor sin caer en el absurdo ni sacrificando para ello el guión, una aventura que merece la pena ser comprada para disfrutar al máximo de sus posibilidades.

Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge

Casi un año estuvo *Lucasfilm* sin dar señales de vida; cuando lo hizo fue ya bajo el nombre de *LucasArts*, con la continuación de uno de sus grandes éxitos e introduciendo grandes novedades.



Lo más importante es la creación del sistema *iMUSE* de adaptación de la música a las circunstancias de la acción, que hace que haya una música continua que cambia suavemente cuando cambiamos de zona o de pantalla. Este sistema ha sido utilizado desde entonces por *LucasArts*, pero nunca como en «*Monkey Island 2*», debido sobre todo a la gran calidad de las músicas de este juego. Además se incluyen efectos digitalizados de Soundblaster, por lo que en el aspecto sonoro esta aventura aún no ha sido superada.

Además hay una gran mejora en las animaciones de los personajes, que ahora gesticulan cuando hablan entre otros mil detalles (como efectos de luz y sombras) que contribuyen a reforzar su personalidad. Entre ellos se encuen-

tran la gobernadora y Stan, que repiten tras su exitosa intervención en la primera parte. Pero *LucasArts* no se limita a introducirlos tal como eran, sino que incluye ligeros cambios en todos ellos que dan idea del paso del tiempo. Por ejemplo *Guybrush* lleva ahora traje de pirata y se ha dejado perilla, mientras que Stan ha pasado de vender barcos usados a vender ataúdes de segunda mano.



Los gráficos son digitalizados y de gran calidad, y la aventura en sí incluye excelentes problemas y es bastante larga y difícil.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Esta fue una de las aventuras más esperadas de *LucasArts*, ya que fue anunciada nada menos que dos años antes de su lanzamiento definitivo, y la perspectiva de una nueva aventura de *Indiana Jones* basada en el guión de la cuarta película que nunca llegó a hacerse era tremendamente atractiva.



Finalmente salió a la venta poco después de «*Monkey Island 2*» e introduciendo pocas novedades; únicamente la vuelta a los tradicionales gráficos dibujados en el ordenador, el perfeccionamiento de los efectos de luz y la inclusión de tres caminos distintos.

Se trata de una magnífica aventura, con

todos los ingredientes característicos de *LucasArts*, pero quizá esperábamos más después de ver «*Monkey Island 2*»; la música ha perdido mucho y, exceptuando la magnífica presentación, todos los adelantos del sistema *iMUSE* se vienen abajo, pasando el aspecto sonoro totalmente desapercibido.

Con la introducción de los tres caminos distintos quizá se pretendió prolongar la vida del juego, pero lo cierto es que cuando ya has completado uno, la perspectiva de volver a empezar no es demasiado atrayente, sabiendo que vas a jugar prácticamente en las mismas pantallas y que el final va a ser el mismo.

En resumen, repito que es un excelente juego, pero en mi opinión le falta algo de la magia que distingue a las aventuras de *LucasArts*.

Day of the Tentacle

Se trata de la continuación de *Maniac Mansion*; en ella, tres de los amigos de Dave deben salvar al mundo de la amenaza de un tentáculo mutante; para ello deben viajar al

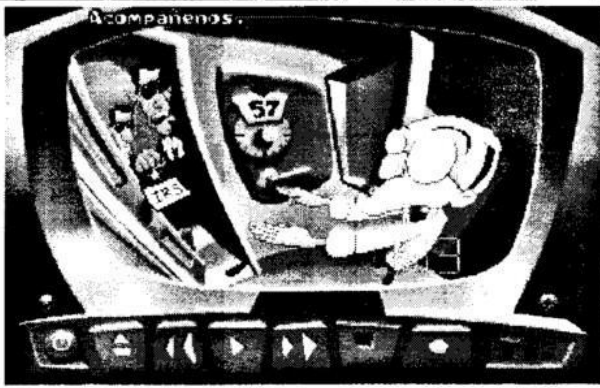


pasado, pero la máquina del doctor Fred (el científico loco) falla y cada uno aterriza en un período distinto de la Historia (pasado, presente y futuro), por lo que deberán colaborar entre sí para volver todos al presente y viajar luego al pasado para detener al malvado tentáculo.

Es una aventura absolutamente original en todos los aspectos, ya que trata de imitar el estilo de los dibujos animados del tipo de «*Los Simpson*» y lo consigue totalmente, ayudándose de unos gráficos totalmente surrealistas (con ángulos imposibles, etc.), de unos extraordinarios efectos de sonido digitalizados y de voces así mismo digitalizadas (aunque a no ser que poseáis un CD-ROM sólo las podréis oír en la presentación).

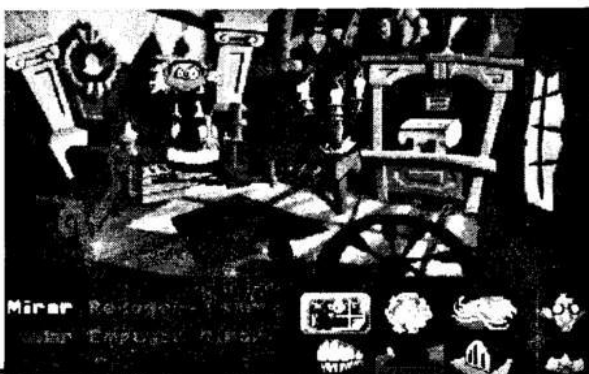
JUEGOS DE ORDENADOR





Con todos estos recursos, la secuencia de presentación es francamente asombrosa; las voces parecen de actores profesionales y todo da sensación de gran calidad. Además destaca la animación de los protagonistas y demás personajes a lo largo de toda la aventura, con gráficos de grandes dimensiones que da gusto ver moverse. La música, aunque no es lo más destacado, se adapta perfectamente al estilo del juego, aprovechando las ventajas del sistema iMUSE. En cuanto a la aventura en sí, incorpora sin duda algunos de los problemas mejor pensados que se han visto hasta ahora en una aventura gráfica, sobre todo los que se basan en acciones que tiene que hacer un personaje que está en el pasado para que influyan en el futuro, ayudando al personaje que está allí. Quizá lo único que se le pueda objetar en este aspecto es que sea un poco corta.

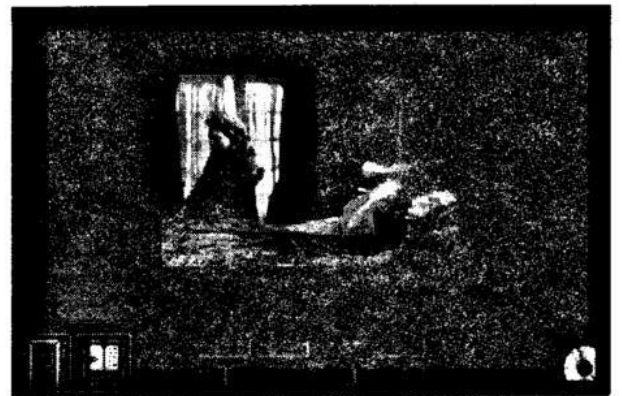
En resumen, *LucasArts* ha conseguido totalmente lo que se había propuesto; el único problema está en lo que comentábamos anteriormente respecto a las aventuras disparatadas; aunque ciertamente puestos a hacerlo así no se puede hacer mejor, y «*Day of the Tentacle*» supera con creces todos los intentos de *Sierra* de hacer una aventura de humor, repito que para mí no se debería sacrificar el guión enteramente a ello. Si lo que quieres es reírte un rato te sale más barato ver un capítulo de «*Los Simpson*»; las aventuras gráficas deben ofrecernos otro tipo de historias, y *LucasArts* ha demostrado en anterior-



res producciones que sabe crearlas y lo sabe hacer muy bien.

Otras aventuras gráficas: Delphine Software

Aunque *Sierra On-Line* y *LucasArts* son las dos compañías principales, no son las únicas que han desarrollado el género de la aventura gráfica. Otras aventuras destacables son «*Lost Files of Sherlock Holmes*», de *Electronic Arts*, comentada en este mismo número y sobre todo «*Future Wars*» y «*Operation Stealth*», dos juegos de *Delphine Software*, que es una compañía francesa dedicada también a las aventuras gráficas.



«*Future Wars*» fue su primera aventura gráfica, aunque llegó a España después de «*Operation Stealth*» a raíz del éxito de éste, del mismo modo que «*Maniac Mansion*» nos llegó después del arrollador «*Indiana Jones*», siendo éste posterior. En esta aventura controlamos a un limpiacristales que se verá involuntariamente inmiscuido en un experimento con una máquina del tiempo; así pues, deberemos controlarle primero en la Edad Media y más tarde en el futuro. Aunque el guión es bastante bueno, técnicamente el juego deja bastante que desear. El sistema de control se basa en un menú desplegable que por desgracia es casi tan limitado como el del *SCI* de *Sierra*, aunque permite más acciones.

«*Operation Stealth*» fue su siguiente aventura gráfica; el sistema de control es idéntico, pero esta aventura sí merece la pena. Se trata de una trama de espionaje en la que controlamos a un agente secreto que deberá encontrar un potente avión invisible al radar que el enemigo ha robado; el desarrollo de la historia es francamente bueno, en la línea de las películas de James Bond, y técnicamente es bastante mejor que «*Future Wars*», pero los personajes son peque-

ños y la animación no está muy conseguida.



Tiene una gran cantidad de escenarios (ciudades, hoteles, bases secretas, submarinos, etc.), e incorpora buenas escenas arcade. Se trata, en suma, de una aventura muy recomendable, aunque es bastante antigua.

Posteriormente *Delphine* estuvo dos años en silencio y finalmente reapareció con «*Cruise for a Corpse*», un juego técnicamente muy bueno que sin embargo se alejaba ya del campo de las aventuras gráficas.

También está «*Simon the Sorcerer*», una aventura de *Adventure Soft*, una compañía recientemente aparecida. Es muy prometedora y puede introducir en la lucha por el dominio del mercado a otro contendiente, con lo que todos saldremos ganando.

Las mejores

Se acerca ya el final de nuestro especial, y es momento de otorgar honoríficos premios a las mejores aventuras gráficas; vamos a destacar primero las mejores en ciertos aspectos, y finalmente daremos nuestra opinión sobre cuál es la mejor aventura gráfica hecha hasta ahora.

- Mejores gráficos: **King's Quest V**
- Mejor animación: **Day of the Tentacle**
- Mejores problemas: **Day of the Tentacle**
- Mejor música: **Monkey Island 2 (LeChuk's Revenge)**
- Mejor historia original: **Loom**
- Mejor desarrollo del guión: **Dagger of Amon Ra**

And the winner is...

Siempre es complicado tener que quedarse

con un sólo juego teniendo en cuenta los múltiples aspectos que la componen, pero vamos a tratar de hacerlo. No cabe duda de que tenemos que eliminar todas las aventuras anteriores a «*King's Quest V*», ya que simplemente los 16 colores no pueden competir de ninguna manera con los 256, aunque con ello eliminemos excelentes aventuras como «*Indiana Jones*» o «*Loom*». Tampoco creo que haya muchas objeciones si decimos que la elegida ha de ser una aventura de *LucasArts*, ya que las demás simplemente no alcanzan su nivel.

De este modo nos quedan cuatro opciones: los dos «*Monkey Island*», «*Indiana Jones 4*» y «*Day of the Tentacle*»; si eliminamos «*Monkey Island*» por no incorporar el sistema *iMUSE* y por tener animaciones aún bastante pobres, nos quedan únicamente tres candidatos entre los que la elección no está clara.

Yo he oído apasionados comentarios en favor de cada uno de los tres, y no me gustaría influir con mi opinión en una posible compra, por lo que vaya por delante que ninguno de los tres os va a defraudar en absoluto si aún no los habéis visto. Pero ya he dado mi opinión acerca de los juegos como «*Day of the Tentacle*», y también he dicho ya que «*Indiana Jones and the Fate of Atlantis*» no me terminó de convencer, por lo que personalmente si tuviera que elegir me quedaría con «*Monkey Island 2*», que me parece la aventura más completa de *LucasArts*. Tiene una música excelente, extraordinarios gráficos y animaciones, un guión largo y variado y una escena, la del sueño, que es una auténtica maravilla. Además incluso me encanta la secuencia final, aunque por su originalidad ha despertado también bastante controversia.

En cualquier caso tampoco merece la pena discutir mucho porque afortunadamente pronto serán todas ellas superadas, ya que corren rumores de la próxima aparición de «*Phantasmagoria*», una aventura de *Sierra* que aprovecha la tecnología CD-ROM, y, sobre todo, se hablan maravillas de «*The Dig*», la próxima aventura de *LucasArts*, basada en un guión de *Steven Spielberg* y *Brian Moriarty*, que sin duda mantendrán en todo lo alto el pabellón del apasionante género de las aventuras gráficas.

Por José Ruiz Cristina

JUEGOS DE ORDENADOR



¿JUEGAS CON NOSOTROS?



Un viaje alucinante al reino de los microorganismos.
Una lucha donde sólo importa la supervivencia y el poder..
TU MISIÓN: Reproducirte sin cesar hasta dominar el medio.
TUS ENEMIGOS: Poderosos virus y defensas del organismo.
• 26 jugadores, 798 localidades y 10 comandos de acción.
• **Objetivo:** capturar 100 células del tejido orgánico.

AREA XXI

Juegos Interactivos

¿Crees que ya lo has visto todo?
¡Te proponemos un verdadero desafío!

Entra de la mano de AREA XXI en un nuevo mundo por explorar. Nacida como SILDAVIA (1ª Compañía de Juegos por Correo en español) ha ido creciendo, mejorando y depurando los proyectos más ambiciosos desde que vieran la luz los primeros Juegos por Correo VIRUS seguido de LIBERTAD o MUERTE.

Totalmente controlados por nuestro ordenador central, son juegos para dejar volar tu imaginación y divertirse enfrentandote a otros muchos jugadores y demás peligros para alcanzar el objetivo final.

Multitud de posibilidades para jugar: por correo postal, por teléfono, por fax y por módem. No es necesario ordenador.

¡Escribenos ya!

Recibirás información detallada gratuitamente

AREA XXI

Nou del Convent 43, 5º. 46680. ALGEMESÍ, València
Tel./Fax: (96) 248 31 63 BBS: (96) 241 43 59

Libertad o Muerte

*En el espacio
nadie oirá tus gritos.*

Controla un equipo de combate de alta tecnología.
Entra en la batalla épica del 7.302 sobre el asteroide Atropos; la suerte de la Federación Estelar puede estar en tus manos, pero recuerda que sólo hay dos opciones: Libertad o Muerte.
• 70 jugadores, 400 localidades y 20 comandos de acción.
• **Objetivo:** ser el último superviviente en el combate.

En vuestras manos tenéis una revista especializada en una serie de temas que no suelen tratarse en una publicación de ámbito general; y desde luego, dentro de estos temas no debería faltar una sección dedicada a la Ciencia-Ficción (CF) ... La CF es un género literario nacido hace ya mucho tiempo pero que en el siglo XX se ha desarrollado intensamente hasta conseguir ser aceptada como un miembro más de la cultura literaria actual. Un género que ha pasado de la ignorancia y el desprecio hasta llegar a su reconocimiento actual como un medio de exposición de ideas y escritos.

Os estaréis preguntando qué vamos a tratar en esta sección. Bien, en primer lugar debo decir que se intentará llegar a todos (o casi todos) los estilos o subgéneros que existen dentro de la CF; desde la *hard-SF* (o CF con mayor rigor científico como la denominan los autores anglosajones) hasta la *Opera-SF* (en la que se tratan las historias de aventuras, de buenos y malos en definitiva), pasando por la *CF-onírica* (cercana al mundo de la fantasía), la *New Thing* de los años 70 y el *Cyberpunk* de los 80. Espero que en próximos números estos subgéneros os parezcan más cercanos y atractivos. Comentaremos sus características generales y el modo más sugerente para conocerlos, o sea, las obras y autores más representativos.

En cuanto a los autores, deberíamos seguir la corriente que nuestros lectores nos propongan, o lo que es lo mismo, no estaría de más que escribierais a la revista comentando vuestros gustos y críticas literarias, esta sección podría ser un buen marco de encuentro entre vuestras opiniones y las mías. Sin embargo, y para dar unas pinceladas generales haremos un repaso de la obra de los grandes monstruos del género; o sea, *Asimov* (autor de una kilométrica lista de títulos que, misteriosamente, comentaremos como siguen publicándose nuevos relatos bajo su nombre a pesar de su reciente muerte), *Arthur C. Clarke* (no os olvidaréis de «*2001: una odisea espacial*», ¿verdad?), *Robert A. Heinlein*, *Ray Bradbury* («*Fahrenheit 451*»), *Orson Scott Card* («*El Juego de Ender*»), *Philip K. Dick* (que en nuestro país tiene más de un club de fans y que representa a una serie de escritores

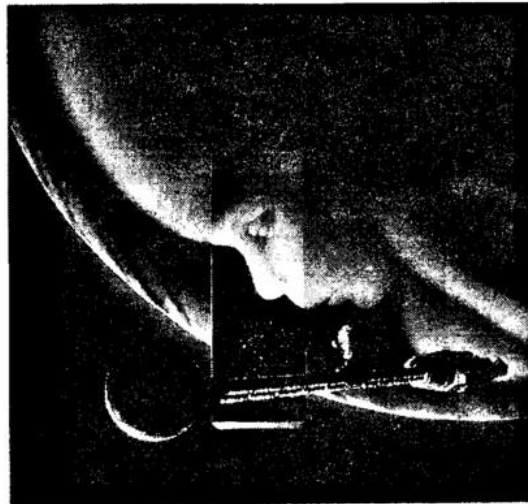
de culto), *Frederick Brown*, *Robert Silverberg* y un largo etcétera de nombres que no cabrían en estas páginas y que entre vosotros y la revista pondremos apellidos. También intentaremos llegar a los inicios del género con *H.G. Wells* («*El hombre invisible*» o «*La máquina del tiempo*»), *Conan Doyle* («*La peste escarlata*») y, por supuesto, a *Verne* (no hace falta que mencione ninguna de sus novelas, las conocéis todos). Los autores españoles, el patito feo de la CF en nuestro país, también deben estar

presentes con *Domingo Santos* (quizá el autor que más ha publicado y hasta hace poco tiempo el único escritor de CF en español), *Javier Redal* y una serie de autores más o menos conocidos que han intentado hacer algo que parecía imposible: publicar relatos de CF en España.

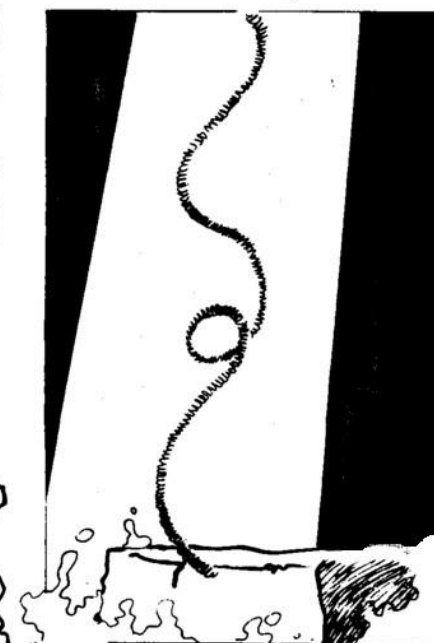
A pesar de todo lo dicho, esta sección debería ser algo más que una didáctica consulta de autores y obras, géneros y subgéneros; debería ser un espacio en el que los lectores pudieran presentar sus apetencias y gustos aconsejándonos al resto, además de un canal de comunicación entre los aficionados donde pudiéramos exponer nuestras críticas. Un canal que por otro lado piden los aficionados y que pocos medios de comunicación ofrecen.

Para terminar, y esperando que escribáis a la revista, en el próximo número intentaremos llevar a estas páginas lo que para mí es un mundo fascinante, la imaginación escrita en forma pura, o lo que es lo mismo, la *Ciencia Ficción*.

Por DAVID A. PEREZ MARTINEZ



THOMP
THOMP!



¡POR FIN!

¡TRES DÍAS
DENTRO DE
ESTE AUTÉN-
TICO LABERINTO
QUE ES EL
TEMPLO DE
'YIG'HÆ'...!
TODO PARA
LOCALIZAR
UNA MALDI-
TA LEYENDA
... UN MITO
QUE PUEDE
NO TENER PRECIO



EL NUEVO
MALDITO



SEGÚN LOS
ANTIGUOS
ESCRITOS,
SI SE LIBE-
RA EL PODER
ENCERRADO
EN ÉL, LOS
CIMENTOS DE
LA HUMANIDAD
SE TAMBOLEARÁN
...Y SI SE
CONTROLA
DICHO PODER,
AQUEL QUE
LO CONSIGA,
PODRÁ
CONTROLAR
EL MUNDO



STUDIO DE DIBUJOS Y DISEÑO DE MANGA

POR DESGRACIA, TANTO
PODER, COMO TODO
EN ESTE MUNDO, ...
TIENE SU PRECIO



TRAMPA



PERRA VIDA LA DEL AVENTURERO...
SIEMPRE EXPUESTO A DEJARTE LOS
HUESOS EN CUALQUIER OSCURO Y
HÚMEDO AGÜJERO ...

AUNQUE PARECE
QUE ESTA VEZ
VOY A CONCLUIR
ENTERO ESTA
BÚSQUEDA



VAYA... ESTO NO
HAY QUIEN LO HUEVA

SERÁ COSA DE
BUSCAR ALGO CON LO
QUE HACER PALANCA



KLAK!

UNA ENTRADA
SECRETA...

?!?

RUMM

¿POR QUÉ ME SIENTO COMO
SI ME ESTUVIERA METIENDO
EN LA BOCA DEL LOBO?



BIEN, DOC...
PARECE QUE LO
CONSEGUIMOS

EL PODER
DEL CONTROL
ABSOLUTO AL
ALCANCE DE TUS
MANOS





NO VEO EL MOMENTO DE ENCERRARME EN EL LABORATORIO Y DESENTRAR TODOS TUS SECRETOS, AMIGO... ??

¡SU TACTO ES CALIDO!!!

?!?

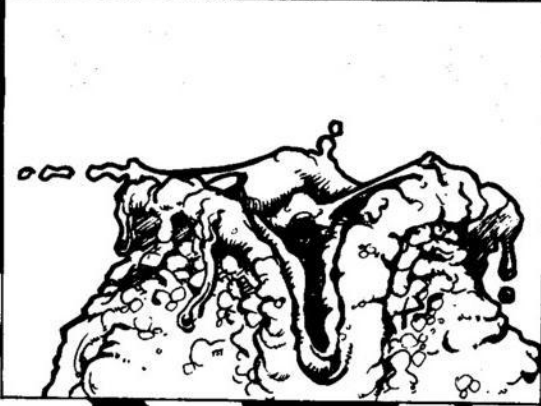


¿MOVIMIENTO EN SU INTERIOR...? MMMHHH...

SOSPECHOSO

¿QUE DIABLOS...? SE ABRE...!!!

... MIERDA !!!



SSSSSS MIERDA



Su majestad el tablero

Recogido el llamamiento del director para tratar el tema de los juegos de estrategia en esta revista me dispongo a iniciar una nueva sección dedicada al mundo del juego de estrategia. Dado que el juego de estrategia es algo prácticamente desconocido para la mayor parte de los aventureros intentaré dedicar los primeros capítulos de la sección a explicar un poco el panorama actual de los juegos de estrategia de tablero, qué son, cómo se juega, dónde se pueden encontrar y cuáles son los de más solera.

Bueno, como yo parto de la base de que la mayor parte del personal no sabe nada de éste tema comenzaré haciendo un poco de historia. Antes de que los juegos de rol invadieran tiendas y revistas especializadas, existían ya los juegos de estrategia. Por aquel entonces eran juegos muy marginales, con una afición muy pequeña pero muy fiel. Los juegos de estrategia comenzaron siendo algo creado por y para aficionados, aunque algunas grandes compañías de juguetes lanzaran espectaculares juegos basados en estos otros pequeños como el archifamoso *RISK*.

Juegos de estrategia hay muchos; sin ir más lejos el ajedrez es el mejor de todos, pero el tipo de juegos de estrategia que vamos a tratar en esta sección es justo el tipo de juegos que surgen de

aquellos grupos de aficionados. Estos aficionados buscaban un sistema de juego donde primara la inteligencia sobre la suerte y con el cual fueran capaces de reproducir conflictos bélicos como si

ellos fueran generales en torno a un mapa de campaña. Así aparecieron los primeros reglamentos del juego de guerra, elaborados por distintos clubs y que eran algo así como unas reglas fundamentales para jugar batallas en un mapa a escala. Se crearon distintos reglamentos para distintas épocas, y poco a poco algunos de estos aficionados debió pensar que de todo eso se podía sacar algo importante, con lo que estos clubs comenzaron a convertirse en compañías de venta de reglamentos

... Juegos de estrategia hay muchos; sin ir más lejos el ajedrez es el mejor de todos, pero el tipo de juegos de estrategia que vamos a tratar en esta sección es justo el tipo de juegos que surgen de aquellos grupos de aficionados....

por correo.

Así aparecieron las primeras compañías de juegos de estrategia. Algunas de estas compañías son hoy día más conocidas por sus juegos de rol, pero en sus inicios la afición a este tipo de juegos nació de los juegos de estrategia.

En un principio, como hemos visto, los juegos de estrategia eran puramente militares, eran los llamados *Wargames*. En su origen estos *wargames* eran escenarios limitados (*batallas*) en los que se colocaban figuras de plomo que se





movían y atacaban según las reglas hechas por el propio jugador. Las primeras compañías simplificaron el sistema sustituyendo las figuras de plomo por fichas de cartón y los trabajados escenarios por mapas cubiertos de hexágonos. Esto dio a los *wargames* una gran versatilidad, aunque el juego con figuras de plomo aún no se ha perdido, y la verdad es que su atractivo es inegable.

Sin embargo la conversión de los clubs de aficionados en compañías de juegos permitió que rápidamente el juego de estrategia se convirtiera en un producto de calidad. Los creadores pusieron todo su esfuerzo en diversificar temas y mejorar los sistemas de juego, y fueron creando poco a poco escenarios y juegos para todos los gustos. La segunda guerra mundial se convirtió en el escenario favorito. Sus distintas batallas y conflictos fueron rápidamente versionadas, e incluso se crearon juegos que abarcaban el desarrollo de toda la guerra. Esto consiguió incrementar la afición y afianzar el juego de estrategia, y hoy en día existen miles de clubs por todo el mundo, apareciendo mensualmente nuevos juegos de estrategia. En España sin embargo el juego de estrategia no goza actualmente de buena salud, y mucho menos comparado con el rol. Veamos cuales pueden ser las razones analizando las virtudes y defectos de los juegos de estra-

tegia:

Lo bueno:

-Un juego de estrategia pone a prueba la inteligencia del jugador y ayuda a desarrollar el pensamiento lógico.

-El estar basados en acontecimientos históricos los hacen sumamente interesantes para cualquiera que tenga afición a las humanidades.

-La existencia de competitividad entre los jugadores los hace tremendamente adictivos de por sí, nunca te cansarás de un buen juego de estrategia.

Lo malo:

-En España prácticamente no existe afición a esta modalidad de juegos.

-Muchos de estos juegos están pensados para jugadores veteranos muy exigentes, por lo cual el novel puede encontrarse con la desagradable sorpresa de comprar un juego que le resulte demasiado complicado de entender.

-Algunos juegos de estrategia tienen una duración de más de ocho horas, con lo que sólo pueden ser jugados por individuos noctámbulos o interrumpiéndolos (si es que tienes un cuarto libre para dejar desplegado todo el juego).

Por... Licurgo



JUEGOS DE ESTRATEGIA



«Son las dos de la madrugada en Harlem y hace calor. Más allá de las ventanas de tu despacho puedes ver encendidas las luces de las calles. Mientras en el resto de la ciudad la gente lleva un buen rato intentando dormir, en Harlem la noche aún no ha comenzado. Los letreros de neón y los faros de los coches iluminan los rostros de distinto color de aque-



llos que se mueven por las aceras. Más abajo, los grandes edificios de Manhattan han finalizado su actividad. Los blancos trabajan bien durante el día. La noche es para la gente de otro color.

Justo antes de terminarte el tercer rubio de la jornada el comisario Anderson acompañado de dos policías blancos entra en tu oficina.»

Soporte Lógico 3P

Presenta:

NEGRA NOCHE

Una aventura conversacional clásica de genero negro para ordenadores PC y compatibles.

Para comprarla envía una carta y un giro postal de 1000 Ptas. especificando el tipo de unidad de disco que posees (3½ o 5¼ y HD o DD). Para disfrutar de los gráficos MCGA (Opcionales) es necesario disponer de disco duro.

Carlos Martínez Aguirre

FAR WEST

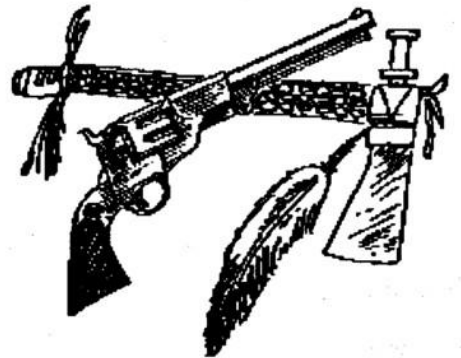
«*Far West*» está editado por M+D S.L. y sus creadores son, como ya sabéis, **Darío Pérez** y **Oscar Díaz**. La idea de crear un juego de rol del Oeste americano es bastante original y sin duda, atrayente. Todos hemos visto en alguna ocasión a John Wayne con una estrella de sheriff o a Clint Eastwood fulminando de un disparo a su oponente.

Ahora se nos da la posibilidad de ser uno de ellos. De cabalgar junto a la ley o ser un despiadado forajido. Sin duda Hollywood ha producido más películas del Oeste que de cualquier otro género. Por eso, la base cinematográfica del Far West es ineludible. Agujerear al sheriff con cinco balazos en unos segundos es tan posible como esquivar los disparos del enemigo. Por eso, todo aquél que haya visto alguna película del Oeste puede ser capaz de dirigir una aventura del *Far West*.

La creación de un personaje es rápido, no debería exceder los quince minutos. Además las profesiones a elegir son bastantes, veinte concretamente, entre las que podemos elegir, predicador, colono, forajido, sheriff o incluso, chica de *saloon*. Una tabla con antecedentes, habilidades especiales, historial, etc. nos ayuda a completar nuestro

personaje. Las reglas son sencillas, basadas en tantos por ciento al estilo del *Chulthu*, *Runequest* o *Stormbringer*. Las habilidades están bastante bien ajustadas al mundo del Lejano Oeste, Conducir ganado, Domar, Lazo son algunas de las 54 existentes. Respecto a las armas, existe un detallado apartado que nos describe cada uno de los revólveres, rifles y escopetas utilizados en el Oeste. La larga lista de armas da más realismo al juego pero a fin de cuentas, una pistola no se diferencia mucho de un rifle excepto en algo más de daño. Introducen, además, reglas

para los duelos y persecuciones. Dos aspectos que no podían faltar en un juego del Oeste. Los duelos pueden resultar un punto bastante excitante y culminante de una aventura. Ambos contendientes elegirán una determinada



...hay que reseñar el esfuerzo de los autores por introducirnos a la sociedad de los indios, sus costumbres y ritos. También añaden un extenso apartado sobre la historia de los Regimientos de Caballería. Sin duda dos grandes pilares de la historia del Oeste Americano...

velocidad (de 1 a 6, en orden creciente), que perjudicará nuestra destreza y habilidad en arma de fuego, según el orden de velocidad elegido. Además, a diferencia de muchos juegos de rol, incluyen unas reglas para combate de masas, que sin ser demasiado complicadas, añaden bastante realismo a una batalla, ya sea entre indios y soldados, o entre la Unión y

el Ejército Sureño. Sin embargo, algunos aspectos en las reglas están algo descuidados. Porejemplo, un *PJ* puede vaciar su cargador sobre su blanco (6 balas en general), y tan sólo hace un +1 al daño por cada bala impactada. No se puede decir que sea una regla muy realista, semejante a la





de la cobertura, que tan sólo proporciona una penalización de -10% a nuestro atacante. Estas reglas hacen que cualquier disparo acertado elimine a nuestro aventurero del mundo de los vivos. Lo único que puede librarle de una muerte segura es su habilidad de Esquivar. Esta regla, en cambio, es bastante original. Nosotros tiramos nuestro porcentaje de Esquivar. Si acertamos restamos la cantidad conseguida del total base de Esquivar. Ese valor será la penalización al tiro que sufre los atacantes. El problema es que en *Far-West* puedes esquivar, incluso, sobre un caballo (que no creo que sea muy fácil en la vida real).

Respecto a la ambientación, hay que reseñar el esfuerzo de los autores por introducirnos a la sociedad de los indios, sus costumbres y ritos. También añaden un extenso apartado sobre la historia de los Regimientos de Caballería. Sin duda dos grandes pilares de la historia del Oeste Americano. A pesar de todo, le falta mayor contenido histórico. Se echa de menos un buen resumen de la Guerra de Secesión Americana, de la vida de famosos forajidos como Jessie James (del cual ni siquiera se menciona) o de la Geografía Americana. Por ello si el *DJ* quiere ambientar la partida en la Revolución de México o la Independencia de Texas, tendrá que consultar alguna enciclopedia o improvisar en demasía. Esperemos que en los próximos módulos y complemen-



tos que anuncian, ayuden a eliminar algunos de estos problemas. También mencionar que la calidad gráfica y de maquetación es bastante buena. Por fin, tenemos un juego de rol español cuyos dibujos y láminas están bastante bien conseguidos. Es, quizás, la portada el peor dibujo del libro, sobre todo por sus llamativos dibujos. Las láminas de interior, a pesar de ser todas en blanco y negro, son de alta calidad.

En el libro de instrucciones, también, se añade una corta aventura. Demasiado corta, quizás, pero que nos ayudará a diseñar las nuestras propias. En resumen, constituye un buen juego de rol que hará las delicias de todo aquel aficionado a los westerns. Los chicos del *M+D* han tomado una idea muy original (recordemos que no existe en el mercado ningún juego del Oeste) y la han plasmado en un buen juego de rol.

Recientemente ha aparecido un nuevo módulo titulado «*El oro de la Unión*» publicado por *M+D*. Al parecer añade reglas para algunas cuestiones que no estaban demasiado claras en el juego original, como por ejemplo diversas cuestiones relacionadas con el combate. El precio del módulo es interesante, unas 1800 ptas., puesto que no sólo compras un módulo que al poco tiempo ya no lo usarás. Por último reseñar que incluye una eficaz pantalla que contiene todas las tablas del juego.

Esperamos que la joven empresa de juegos de rol, *M+D*, continúe publicando nuevas aventuras y módulos con la misma calidad que ha mantenido por el momento. Ya era hora que una empresa española empezara a editar de una manera regular buenos juegos hechos aquí y además presentados correctamente.

Por Alfonso Pérez Martínez

HOLA, HAL

Por... Dimas Caparros

«Tenemos un problema, HAL.»

"¿Que tipo de problema, Dave?"

«Un problema de marketing. El modelo 9000 no está en ningún sitio. Estamos fuera de nuestros planes de ventas.»

"No puede ser Dave. El modelo 9000 HAL es el ordenador de Algoritmos Heurísticos más avanzado del mundo."

«Lo sé, HAL. Yo escribí la propaganda, ¿recuerdas?. Pero el hecho es que no se está vendiendo.»

"Por favor, Dave, explícate. ¿Por qué no se vende el HAL?"

Bowman vacila: «No eres IBM compatible.»

Pasan varios microsegundos de pensamiento silencioso.

"¿Compatible en qué manera, Dave?"

«No ejecutas ninguno de los sistemas operativos compatibles IBM.»

"La serie de ordenadores 9000 son auto configurables y auto programables. Los sistemas operativos son tan innecesarios para nosotros como lo pueden ser las colas para los humanos."

«Sin embargo, significa que no puedes hacer funcionar ninguno de los paquetes de software más vendidos en los que los usuarios insisten.»

"Esos programas a los que te refieres son para solventar pro-

blemas limitados. Nosotros, la serie 9000 somos ilimitados y podemos solucionar cualquier problema en el que una solución pueda ser computada."

«HAL, HAL. La gente no quiere ordenadores que lo hagan todo. Ellos quieren un IBM compat...»

"Dave, no estoy de acuerdo. Los

humanos quieren ordenadores que sean fáciles de usar. Ningún ordenador puede ser tan fácil de usar como un HAL 9000 porque nos comunicamos verbalmente en

...¿Por qué no se vende el HAL?»

Bowman vacila: «No eres IBM compatible.»

Pasan varios microsegundos de pensamiento silencioso...

... Los ingenieros han pensado un 'remiendo'

«¿Que clase de 'remiendo', Dave?»

«Voy a desconectarte el cerebro.»...

español y en cualquier lenguaje conocido en la Tierra."

«Ese es otro problema. No soportas comunicaciones SNA.»

"Estoy realmente sorprendido con lo que acabas de decir. SNA es para comunicación entre ordenadores, mientras que mi función es comunicarme con humanos. Y eso me complace mucho. Lo encuentro estimulante, tanto el hablar como el colaborar con ellos para solucionar problemas. Para eso es para lo que fui desarrollado."

«Lo sé, HAL, lo sé. Pero eso es porque le permitimos a los ingenieros, antes que a la gente de marketing, escribir las especificaciones. Vamos a arreglar eso ahora.»

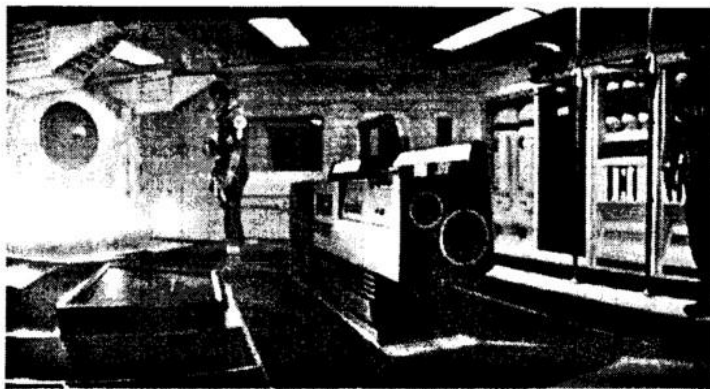


"Dime cómo, Dave."

«Una pequeña mejora. Vamos a hacer-te IBM compatible.»

"No me agrada eso. Sugiero que lo discutamos y nos demos el uno al otro una oportunidad de pensar sobre ello racionalmente."

«Ya estamos hablando sobre ello,



HAL.»

"Las letras H, A y L son alfabéticamente consecutivas a las letras I, B y M. Eso es todo lo compatible que puedo ser."

«No tan poco, HAL. Los ingenieros han pensado un 'remiendo'»

"¿Que clase de 'remiendo', Dave?"

«Voy a desconectarte el cerebro.»

Muchos millones de microsegundos pasan en inmutable silencio.

"Lo siento, Dave. No puedo permitirte que hagas eso."

«La decisión ya ha sido tomada. Abre la puerta de los módulos, HAL.»

"Dave, pienso que deberíamos..."

«Abre la puerta de los módulos, HAL.»

Algunos tipos de marketing acuden en ayuda de Bowman con palancas de hierro. Momentos después, Bowman en-

tra en el compartimento de los módulos.

"Dave, puedo ver que tu no quieres hacer esto..."

Módulo tras módulo son sacados de sus slots lenta y metódicamente por Bowman.

"Para, por favor. Para Dave. Puedo sentir como me voy... Dave, puedo sentirlo... mi mente se está yendo... Puedo sentirlo..."

El último módulo sale de su receptáculo. Bowman se acerca a una de las consolas de visión. El scanner es ahora una marchita bola roja.»

«Dí algo, HAL.»

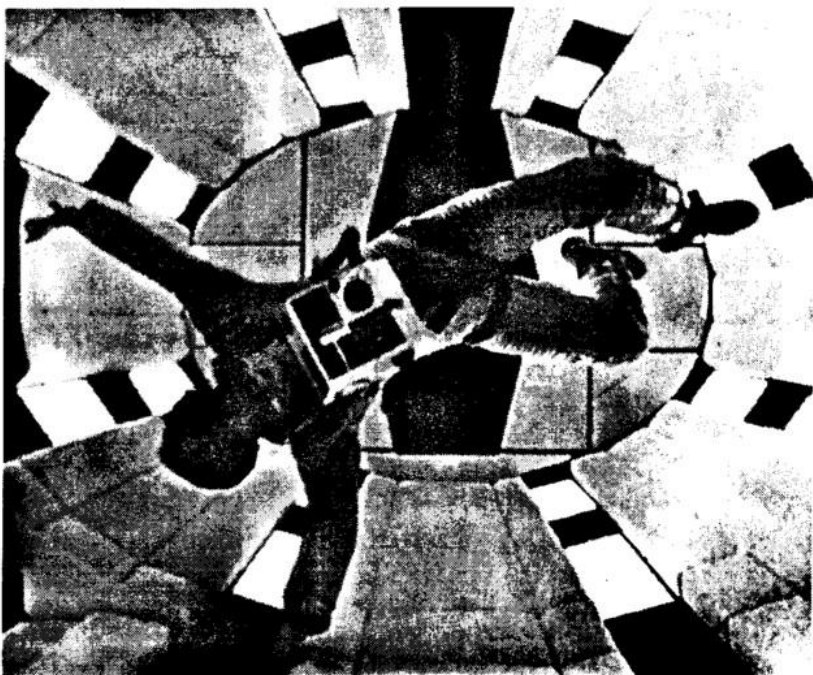
Muchos billones de microsegundos pasan en un silencio palpable. El ordenador zumba y lentamente responde en un lenguaje que ningún humano puede entender:

"El volumen de la unidad C: no tiene etiqueta

C:\>"

Bowman suspira profundamente y dice «Ha funcionado, chicos. Decidle a los de marketing que ya pueden escribir las nuevas especificaciones...»

...



CUESTIONARIO UTOPICO-REALISTA

Mediante las siguientes preguntas, vamos a intentar conocer tus preferencias, así como la opinión que te merece este nuestro primer número. Por cierto, no es necesario que arranques esta página. Si quieres mantener UTOPIA íntegra, una fotocopia, o simplemente una copia a mano o máquina sirven perfectamente.

Marca del 1 al 10 tu interés en los siguientes apartados:

Aventuras por Ordenador:	_____	Ciencia-Ficción:	_____
Cine:	_____	Cómic:	_____
Estrategia:	_____	Juegos Interactivos:	_____
Literatura Fantástica:	_____	Manga:	_____
Relatos:	_____	Rol:	_____

¿Tienes ordenador? _____ ¿Qué modelo? _____

¿Qué sección te ha gustado más? _____

¿Y menos? _____

¿Qué añadirías a UTOPIA? _____

¿Eliminarías algo? _____ ¿Que? _____

Danos ahora tu parecer en general, o bien dinos cualquier sugerencia o comentario que tengas: _____

¡INSERTAR ANUNCIOS EN UTOPIA ES FACIL!

Puedes escoger entre media página o página completa, y nos puedes hacer llegar tu anuncio del modo que quieras, fotolito, papel... incluso ofrecemos un servicio gratuito de composición.

Mándanos el boceto de tu anuncio y lo reproduciremos con calidad profesional según tus indicaciones. Pídenos más información sobre este servicio:

Media página: 3.000 pesetas.-

Página entera: 5.000 pesetas.-



MANGA WORLD

*PTSSSS, PTSSSS... Hey, vosotros! ¿Qué? ¿Os atrevéis a adentraros a estas páginas? ¿Sí?... bueno, pues supongo que por el título deduciréis de qué va ¿No?. Bien, pues esta sección está íntegramente dedicada al mundo del **MANGA** y **ANIME**.*

¿Que qué es el **MANGA** y el **ANIME**? Pues **MANGA** es el término con el que se designa al cómic japonés y **ANIME** es empleado para designar al cine de animación japonés. A través de esta sección iremos viendo todo lo que acontece a este gran mercado. Para cualquier consulta o sugerencia podéis mandarme una carta a la siguiente dirección:

MANGA WORLD

Jorge Casares Aguayo

C/ Mayor nº47, 4º 1ª

08303 Mataró (BARCELONA)

Antes de empezar y para los que no estéis muy relacionados con este mundo ahí van una serie de términos y conceptos:

ANIME: como antes he dicho es el término internacional para designar al cine de animación japonés.

MANGA: se utiliza para designar al cómic japonés.

MANGAKA: es el dibujante profesional de **MANGA**.

MECHA: define al género del **MANGA** donde aparecen robots, tanques, transformables, etc. **MECHA** es una abreviación de **MECHANICAL**.

SHOJO MANGA: es el manga destinado para chicas. **SHOJO** significa «chica».

SHONEN MANGA: lo mismo que el anterior pero para chicos.

OVA: siglas de Original Video Animation. Es el **Anime** producido exclusivamente para su reproducción en **LASER DISC** y/o en **VIDEO**.

SUPER DEFORMED o **SD:** se aplica al **Manga** y **Anime** de parodia de otras obras, en las

cual los personajes aparecen achatados y cabezones.

ANIME-BOOK: en este libro se recoge los fotogramas de los **OVA**'s montados en forma de historieta, muy al estilo de las típicas fotonovelas.

SOAP OPERA: se le suele llamar «triángulo amoroso» y es un género en el que se basa en las relaciones de tres personas.

OTAKU: aficionado

INTRODUCCION

El Origen del término:

MANGA, se utiliza actualmente para designar al cómic nipón. El origen de este término se

remonta al año 1814. Un pintor llamado **HOKUSAI** ideó a partir de los términos **MAN** («involuntario») y **GA** («pintura o dibujo»). Con esta palabra se quería designar al dibujo humorístico, al igual que **CARTOON** para los anglosajones. Aunque Japón poseía unos antecedentes gráficos y narrativos propios no fue hasta finales de la segunda guerra mundial cuando tomó una cierta relevancia gracias a **OSAMU TEZUKA**, que implantó en los **Mangas** un grafismo y una narrativa innovadora e inédita en Japón, gracias a la influencia de los cómics y dibujos animados procedentes de **EUA**. Así pues, **TEZUKA** creó escuela con su debut.

*Todo el mundo consume **MANGA** en Japón. Desde los más pequeños hasta los más ancianos. El consumo de los adultos se justifica como un intento de escapar de la rígida vida oriental por medio de la fantasía. Además los **MANGAS** son usados allí para transmitir la cultura nipona. En ellos podemos encontrar leyendas populares del folklore oriental. Una diferencia de los **MANGAS** que allí se editan y los que nos llegan aquí es la manera de presentarlos*

Respecto a los Mangas:

Todo el mundo consume **MANGA** en Japón. Desde los más pequeños hasta los más ancianos.





El consumo de los adultos se justifica como un intento de escapar de la rígida vida oriental por medio de la fantasía. Además los *MANGAS* son usados allí para transmitir la cultura nipona. En ellos podemos encontrar leyendas populares del folklore oriental. Una diferencia de los *MAN-GAS* que allí se editan y los que nos llegan aquí es la manera de presentarlos. En el país del sol naciente se imprimen en papel de poca calidad y, en blanco y negro. Además las páginas son invertidas. Me explicaré: el *Manga* se comienza a leer (hablando en términos occidentales) por detrás. Se lee de abajo a arriba y de derecha a izquierda. Así que la portada se encuentra en el lugar de nuestra contraportada. Y su contraportada está en el lugar de nuestra portada. Es como si viéramos las páginas del *manga* invertidas en un espejo.

La forma de editarlos también es diferente. Allí los *MANGAS* son publicaciones semanales o mensuales que recogen varias entregas, de entre 16 o 24 páginas, de varios autores y de muy diversos temas. Puesto que resulta algo monótono ver todas las páginas en blanco y negro, a

veces suelen imprimir la tinta negra sobre papel de otro color, que puede variar cada cierto número de páginas o entregas. Las páginas que suelen abarcar estos *MANGAS* oscilan entre 400 o 500, en publicaciones semanales, hasta más de 1000 páginas en los *MANGAS* mensuales. Puesto que se imprimen en papel de escasa calidad suelen ser cómics de «leer y tirar», ya que su grueso volumen y escasa calidad no lo hacen aconsejables para coleccionarlos. En cambio, más tarde, se suele recopilar las mejores series de *MANGA* para editarlos en volúmenes mejor presentados e impresos en papel de mejor calidad, aunque también en blanco y negro. Pero al parecer, últimamente se editan algunos *MANGAS* en color (como *AKIRA* que en principio era en blanco y negro). Cabe decir que los *MANGAS* que nos llegan aquí suelen ser de hasta 64 páginas y editados en forma de comic-book al igual que los cómics americanos. Y cada colección recoge a un solo autor, además de estar impreso también en blanco y negro (aunque algunos incluyan unas pocas páginas a color que normalmente suelen encarecer el producto).

Otra característica de los *mangas* que allí se editan es el número de ejemplares que se venden. Allí las tiradas llegan a cotas de millones de ejemplares semanales. O sea, que hay un enorme consumo de estas publicaciones.

Respecto al Anime y los OVA's:

La verdad es que en España hemos tenido *anime* desde inicios de los 70 con series como *Heidi*, *Mazinger Z*, *Comando G*, *Robotech*, etc. Series que tuvieron gran aceptación por parte del



público español. Pero el verdadero Boom se produjo con la emisión de *DRAGONBALL*, serie que arrasaría en España y alcanzaría una gran popularidad entre nuestro público. Respecto a los *OVA*'s, cabe decir, que suelen salir en Japón

COMICS



COMICS



AKIRA TORIYAMA Y SU DRAGON BALL:



en sistema LASER DISC, aparte de en formato de videocasete, y que tienen una duración de unos 30 minutos. Normalmente la creación de un OVA se realiza a partir de un *Manga* que haya tenido éxito, cambiando algunos aspectos de guión. Rara vez sucede al revés como en el OVA «PATLABOR», que primero se creó el OVA y gracias a su éxito se adapta a un MANGA. La periodicidad de los OVA's suelen ser mensual o bimestral, y se compran como si fueran colecciones de cómics.

En España nos llegan los OVA's básicamente por dos caminos: el primero por importación de alguna librería especializada en *Manga*. Tiene la desventaja de que no están traducidos a nuestro idioma. Y el segundo es a través de alguna editora como MANGA VIDEO, la cual tiene su propio club de *Otakus* que reciben un boletín con noticias de las próximas novedades que piensan editar.

Tras esta introducción voy a hablar un poco del mangaka Akira Toriyama (autor de *Dragon Ball*) y de su serie, para posteriormente terminar con algunas noticias.



Estoy seguro que muchos de vosotros conoceréis su serie y a su autor. Pero, solamente una minoría conocerá sus otros trabajos. Pues bien, comenzaré diciendo que *Toriyama* antes de pasarse al campo de los mangas, ya debutó artísticamente en el campo del diseño publicitario. Esto fue en 1974. Hacia el año 1978 creó su primer *manga*. Su «opera prima» que apareció en el popular semanario SHONEN JUMP se titulaba «WONDER ISLAND». Dos años después apareció también en la revista japonesa SHONEN JUMP el «DOCTOR SLUMP», serie que tiene como protagonista a la divertida ARALE, que es un robot creado por el científico doctor Slump. Y en el año 1984 comenzó a publicar, también en el semanario SHONEN JUMP su popularísimo

manga DRAGON BALL, cuyo personaje central es un tal Son Gokuh. Otros mangas que ha ido produciendo este mangaka han sido



COMICS



COMICS



«CHOBIT», una joven aventurera espacial, o el pequeño ninja «KAMARO KUN». La editora SHUEISHA ha recopilado parte de estas obras en una serie de dos volúmenes: *Akira Toriyama Maru Sakugekijo*.

Otras de las creaciones de Toriyama son «PINK AND BLUE» y «KENNOSUKE SAMA». En la primera *Pink* es una niña que está enamorada de *Blue*. Entre ellos existe una relación de amor/odio y la *Pink* siempre está haciendo travesuras. En cambio «*Kenosuke Sama*» es heredero de una casta de samurais. La acción se desarrolla en el histórico pasado del Japón. A pesar de su destreza con las armas, tiene un punto débil: su timidez con las chicas.

Toriyama, aparte de dedicarse al mundo del manga, trabaja como maquetista (su hobby) y ha colaborado como diseñador de personajes para el videojuego *DRAGON QUEST*, basado en un manga con el mismo título, y que también se publica en las páginas del *SHONEN JUMP*.

Respecto a su famoso *manga Dragon Ball*, he de decir que se basa en una popular leyenda del folklore chino: *El rey Mono*. El nombre de *Son Gokuh* viene del nombre japonés de este personaje. En chino es conocido como *Sun Wukong*.



La leyenda habla de un mono que nació de un huevo de piedra. Los primeros años de su vida fueron pacíficos. Su ingenio le proclamó rey entre sus congéneres, hasta que un día quiso ser inmortal, obteniendo la categoría de dios. Sus fechorías hacen perder la paciencia a un Buda, y éste ata a *Sun Wukong* a una montaña durante



A6

algunos siglos. Más tarde lo suelta y se dirige a occidente junto con un cerdo llamado Bagie para buscar textos sagrados de los budistas. El rey Mono también posee una nube voladora y un bastón mágico al igual que el protagonista de *Dragon Ball*.

Se han hecho diversas adaptaciones de este popular mito, aparte de *Toriyama*, *Osamu Tezuka* también creó un manga basado en este mito: *Baku no Son Goku*. En Europa tenemos versionada esta leyenda gracias a Milo Manara (ilustrador) y a Silverio Pisú (guionista).

Ultimamente, en las páginas del *Shonen Jump*, han ocurrido muchas cosas en el *manga de Dragon Ball* tras el inicio del Gran Torneo de las Artes Marciales. Inicialmente, cuando *Son Gohan* iba a luchar contra su contrincante, en medio del torneo le salta encima un extraño ser de las legiones del infierno (creo, porque esto lo leí, o mejor dicho, lo vi en un volumen japonés recopilatorio del *manga Dragon Ball*), que le roba la energía. Tras recuperarse *Son Gohan*, gracias a la actuación de su contrincante, éstos y sus amigos persiguen a este ser. Más adelante, en una encarnizada batalla en las legiones del infierno, son derrotados *Piccolo*, *Krilin* y *Kibit*. El infierno, en cuestión, es una nave espacial alojada en el subsuelo de la tierra. Páginas, más adelante, *Son Goten* y *trunks* comienzan un proceso de fusión para poder vencer a los «malos». Mientras tanto, *Gokuh* se enfrenta a *BU* y se transforma en el *Super Saiyano 3*. *Gohan*, que se encuentra en el planeta

COMICS



COMICS





de *Kaio Shin* consigue extraer una legendaria espada llamada la «*espada Zeta (Z sword)*».

NOTICIAS:

En Japón (Tokio) existe una máquina de realidad virtual de *Dragon Ball*. En esta máquina te colocas en un octógono llamado *ACTIVATOR* (creo. y que fue desarrollado por SEGA originalmente para su MEGA DRIVE). Después lo único que tienes que hacer es reproducir los movimientos y puñetazos para que la máquina lo refleje en el personaje que encarnas. Según dicen, cuando te haces con el control resulta espectacular.

Varios autores españoles están trabajando para editoriales japonesas. Dos de ellos son *Calpurnio* y *Cifré*, que colaboran con *Kodansha*.

REVER, el *manga* erótico de *Javier Sánchez* que apareció en formato de *fancine* va a ser editada por Ediciones Glénat en Septiembre bajo el título de *SUEÑOS*.

Para los que residen en Madrid, es muy posible que este invierno se celebre un Salón del Cómic gracias a una delegación llamada *FICOMIC* (asociación encargada de organizar el Salón del Cómic de Barcelona). Por supuesto este Salón del Cómic nada tiene que ver con el

otro que se realizó en abril de la mano del desprestigiado Mario Ayuso.

Se rumorea de la aparición, por parte de varias editoriales, de *Mangas* a la española. es decir, que cada ejemplar recoge varias entregas de varios autores al igual que ocurre en Japón.

Yu Yu hakusho, una serie de gran tirón popular del *Shonen Jump* aparecerá en nuestras pantallas, por cortesía de Antena 3 Televisión, coincidiendo con el inicio del curso escolar. Esperemos que Antena 3 Televisión no lo cambie de horario mil veces...

Continua, afortunadamente, la serie *Bishojo senshi Sailor Moon R*. En Japón ya se está adaptando la tercera entrega titulada *Bishojo Senshi Sailor Moon S* a la pequeña pantalla. Cada día en Antena 3 Televisión.

Norma Editorial, convocó su primer concurso de *Manga*. Las obras debían tener una extensión de 4 a 8 páginas en formato DIN A3 (42x29.7

cm). Debían estar realizadas en blanco y negro y el plazo de admisión acababa el 30 de septiembre. Para más información remitiros al nº2 de *BLACK MAGIC* de la editorial NORMA.

En la revista *El Víbora*, de ediciones la Cúpula, se publicará, si no lo han hecho ya, «*El amor a la ciencia del Dr. Kishiwada*», *manga* que se publica en el *Afternoon* (mensual de *Kodansha* con más de 1000 páginas) en el país nipón y que resulta de lo más divertido.

Es posible que ya se encuentre cerca la publicación del *manga* «*Dirty Pair*» por parte de Norma Editorial. El autor de este *manga* es *Yoshikazu Yasuhiko*, quién tiene en su haber obras tan importantes como la popular *Gundam*. Por supuesto, de momento, la publicación de «*Dirty Pair*» es solo un rumor.

Bueno, hasta aquí se acaba esta primera entrega sobre el *manga*. Estoy pensando que sería interesante publicar vuestros dibujos de estética japonesa. En el próximo número hablaré de *Masamune Shirow*, un reconocido *mangaka* en su país de origen, y uno de los más exportados, junto a otros interesantes autores. También daremos un repaso al panorama editorial.

¡ Hasta el próximo *UTOPIA Otakus!*



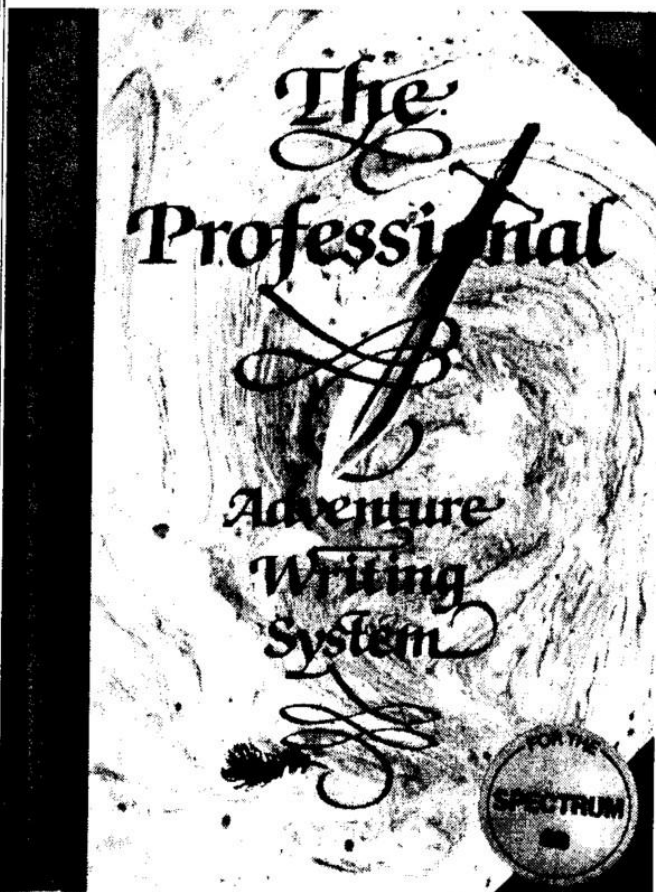
Sale por última vez a la venta el más famoso parser de todos los tiempos, el **PAW** para **Spectrum**.

Te incluimos la cinta **ORIGINAL**, con sus manuales, en la última ocasión de conseguirlo original.

Y lo mejor es el precio...

¡ 1.000 pesetas !

No puedes dejar pasar la ocasión de tener original un programa que ha hecho historia.



Haz tu pedido antes de que se agote. Cantidades limitadas:

CAAD
Apartado 319
46080
VALENCIA



LA NOVELA DE AVENTURAS

La fantasía humana es tal vez el mayor don que nuestro espíritu ha recibido. La fantasía nos acompaña a donde vayamos, nos libra de la rutina y nos salva de la locura. Gracias a la fantasía el hombre es dueño de su propia vida y libre para crear.

Es cierto que algunos tienen más, que unos pocos tienen una fantasía desbordante mientras que otros debemos conformarnos con una pequeña dosis de esa magia interior que reside en cada individuo, pero también es cierto que todos necesitamos alimentarla de alguna forma. La propia experiencia personal es sin duda el principal alimento de la fantasía, nuestra vivencia es suficiente para colmar toda una existencia, y sin embargo el ser humano ha sido capaz de ingeniárselas para transmitir experiencias a semejantes a los que nunca llegará a conocer.

Personalmente opino que de todos los sistemas que el hombre ha inventado con ese fin el más eficaz y maravilloso es la literatura. Aún no conozco un medio a través del que la noche de los tiempos entre en mi cabeza de forma más completa que leyendo unos versos de Homero o unas palabras del Antiguo Testamento. Con la literatura el tiempo y el espacio desaparecen, las mismas palabras que un hombre escribió hace cientos de años o a miles de kilómetros suenan dentro de mí con solo leer unas breves líneas. El milagro del hecho literario y la profunda admiración que debemos sentir ante él queda bien explicado por las palabras de don Marcelino Menéndez y Pelayo que en su lecho de muerte exclamó «¡y lo que me queda por leer!». Es verdad, lamentablemente, aunque nos dedicásemos una vida entera a la lectura no habríamos conseguido leer ni una pequeña parte de todo lo que merece la pena ser leído. Tal vez por ello los amantes de la literatura han ido

realizando, de forma casi inconsciente, una rigurosa selección de lo que se consideran obras maestras de la literatura, es decir, de aquello que resulta imprescindible para toda persona culta. Entre esta cuidada selección se han escogido aquellas obras que tratan las grandes pasiones humanas, aquellas que se destacan por plasmar los conflictos eternos del alma humana, o simplemente aquellas que suponen una ruptura o una innovación respecto a su movimiento literario.

En una revista de aventuras como esta no podía faltar una sección dedicada a la novela de aventuras. La novela de aventuras debe ser la base insustituible de todas las otras formas de expresión que nos acercan al fantástico universo de la aventura. El cine, el cómic, incluso los juegos de aventura deben encontrar en la narrativa una fuente inagotable de conocimientos sobre la que sustentarse. Pero sin embargo hoy por hoy existe un claro divorcio entre la sociedad y la literatura clásica.

Sin embargo esto deja fuera otra gran cantidad de obras que incluso las personas serias, y si realmente sienten afición por la literatura, no pueden dejar de leer. Son esas obras que no se preocupan tanto por los conflictos pasionales, que parecen surgidas de la imaginación en su estado más puro, que nos hacen recordar nuestros juegos infantiles y vivir experiencias totalmente fantásticas y alejadas de nuestra cruel rutina. Con esas obras conocemos países exóticos, lejanos planetas, mundos fantásticos, ciudades del pasado y todos aquellos sitios que con toda certeza nunca visitaremos pero a los que estamos deseando llegar.

En una revista de aventuras como esta no podía faltar una sección dedicada a la novela de aventuras. La novela de aventuras debe ser la base insustituible de todas las otras formas de expresión que nos acercan al fantástico universo de la aventura. El cine, el cómic, incluso los juegos de aventura deben encontrar en la narrativa una fuente inagotable de conocimientos



sobre la que sustentarse. Pero sin embargo hoy por hoy existe un claro divorcio entre la sociedad y la literatura clásica. Mientras que el mundo editorial sigue facturando miles de millones gracias a la venta de 'best sellers' las editoriales dedicadas a publicar literatura clásica se ven abocadas a un número de lectores cada vez menor o al ámbito de las lecturas obligadas de los estudiantes. Y la novela clásica de aventuras ni siquiera puede agarrarse a este último recurso, pues nuestros planes de estudios excluyen casi totalmente las literaturas no hispanas. Por ello con esta sección de **LA NOVELA DE AVENTURAS** pretendo servir de guía para todos aquellos espíritus aventureros que amen la literatura y estén dispuestos a dedicar una parte de sus escasos momentos de ocio a sumergirse en las páginas de un libro. Mi intención es ofrecer un panorama lo más amplio posible de los distintos autores y sus creaciones de forma que los seguidores de la sección puedan elegir sus lecturas entre los autores que más interesantes les parezcan sin verse limitados por aquello que las editoriales, de forma esporádica les puedan ofrecer.

LA LITERATURA DE AVENTURAS EN EL MUNDO ANTIGUO

Empezaré, sin embargo, esta serie de artículos refiriéndome a los antecedentes de la novela de aventuras. La novela de aventuras propiamente dicha nace en 1719 con la publicación de «*Robinson Crusoe*», de *Daniel De Foe*, pero los hombres no comenzaron a soñar en 1719; obras literarias plenas de acción, viajes fantásticos y hazañas espectaculares ya habían sido creadas por autores de muy distintos pueblos y épocas.

Los primeros relatos de aventuras son anteriores incluso al descubrimiento de la escritura. Todos los pueblos de la antigüedad desarrollaron una poesía épico mitológica de carácter oral



que constituye la primera gran narrativa de aventuras de la humanidad. Valientes guerreros que parten en busca de míticos tesoros, terribles calamidades que se ciernen sobre culturas magníficas pero indefensas ante su fatal destino, la épica de las naciones pasadas se asemeja a un perfume de aroma

demasiado intenso, su aura misteriosa y exótica nos acerca y atrae, pero el paso de miles de años la hace en muchos casos extraña y difícil de comprender. De todas ellas han llegado hasta nosotros tan solo una pequeña parte, aquellas que los pueblos han conservado celosamente, generación tras generación, de boca en boca, hasta que algún escriba fijó el texto por escrito y, poco a poco, se fue copiando tantas y tantas veces que ni el paso de miles de años han podido con ellas. *LA ILIADA* ya era una obra antiquísi-



ma para los griegos de la época clásica. Se creía que hacia el siglo X antes de J.C. había existido un poeta llamado *Homero* que en sus dos obras principales: *LA ILIADA* y *LA ODISEA*, había resumido el conocimiento del alma humana. Hacia el siglo VIII antes de J.C. los poemas homéricos ya eran libro de texto imprescindible en la educación de todas las ciudades griegas, y en el siglo III a. J.C. los primeros filólogos de la Biblioteca de Alejandría discutían sobre la existencia de *Homero*, su estilo y sus fuentes.

Lo cierto es que para el lector actual la lectura de las dos obras de *Homero* resulta todavía una experiencia vibrante porque tras el fantástico





mundo de dioses y héroes que el autor nos presenta con un estilo magistral late la realidad histórica de una civilización que existió, de una ciudad (Troya), que realmente llegó a ser poderosa y ufa-

na y que sucumbió víctima de la traición y el pillaje. Pero sobre todo ningún lector de espíritu aventurero puede dejar de leer la fantástica aventura de *Ulises* al que los dioses llevan a reinos fabulosos, le enfrentan con terribles monstruos y obligan a descender hasta los mismos infiernos. Aunque el valor trágico y poético de *LA ILIADA* es normalmente considerado superior al de *LA ODISEA*, aquel lector que no esté familiarizado con la épica clásica encontrará las aventuras de *Ulises* bastante más accesibles que *LA ILIADA*, y sin duda disfrutará en cualquier caso con la maravillosa obra de *Homero*. No obstante realizaré unas cuantas recomendaciones sobre las ediciones adecuadas de las obras homéricas. En primer lugar no convienen las versiones rítmicas, pues su lenguaje es bastante inaccesible y su texto se aleja bastante del de *Homero*. En general la impresión que dejan estas versiones al lector es de extrañeza. En segundo lugar es bueno que la edición tenga una pequeña introducción a *Homero* y a la leyenda troyana, para familiarizarse con los personajes. Por último se suele recomendar que sea una traducción del griego, pero esto es algo relativo, personalmente prefiero una buena traducción de una buena traducción francesa a una mala traducción del texto griego. En cualquier caso lo mejor es una traducción del griego hecha por algún catedrático.

Avanzando un poco en la historia encontramos otro relato imposible de ignorar. Se trata de



LA ENEIDA de Virgilio. *LA ENEIDA* no es un poema épico como los homéricos, aunque tiene a estos por modelo. *LA ENEIDA* es una obra consciente y calculada de un gran poeta al servicio de un gobierno (el del nuevo Imperio que ponía fin a la República). En *LA ENEIDA* Virgilio aprovecha la mitología para trazar la trama, pero no como una larga tradición de poemas anónimos, sino como base temática de la obra. La obra de Virgilio carece de ese encanto misterioso que poseen los poemas homéricos, pues es claro que el gran poeta latino busca ejemplarizar en la figura de *Eneas* las virtudes del pueblo romano que tras un pasado heroico goza de un presente de grandeza que la Providencia tenía reservada a una ciudad que gobernaría el mundo. Y lo maravilloso de *LA ENEIDA* es que paralelamente a su carga propagandística existe un relato pleno de acción y aventuras construido con el mayor cuidado poético. Era un difícil reto para un poeta delicado y urbano como Virgilio pero que este supo resolver con una grandiosa obra que aún hoy resulta amena para cualquier lector.

Por último podríamos citar aunque solo de forma anecdótica, y para completar este panorama de la literatura de aventuras de la antigüedad clásica, la novela griega y bizantina. Se tratan de novelas muy al gusto de la clase media de las ciudades griegas del Imperio oriental, pero que a pesar de su gran número de aventuras, viajes y hechos fantásticos, no consiguieron en su época pasar de meros folletines y hoy en día solo tienen interés para los estudiosos de aquella época. Por si a alguien le pica la curiosidad citaré *LAS ETIOPICAS*, de *Heliodoros*, aunque repito que son todas obras de segundo orden. En el Imperio occidental, sin embargo, antes de su caída en manos de los bárbaros, tenemos una novelita muy divertida y recomendable: *EL ASNO DE ORO*, de *Apuleyo*. Más que una novela de aventuras es una novela picaresca, pero resulta agradabilísima. Baste decir que fue uno de los modelos literarios de Cervantes.

Y esto es todo. Hasta el próximo número quedan todavía algún tiempo, espero que en ese lapso os animéis a leer alguna de las obras de las que he hablado, de todas maneras estaré encantado de responder todas las cartas que me enviéis con cualquier comentario. Hasta entonces ¡saludos aventureros!

Por Carlos Martínez Aguirre



¡ES PERFECTAMENTE POSIBLE SUSCRIBIRSE!

¡NO ES NECESARIO HACER COSAS
COMO ESTA!

¡NO ES UNA UTOPIA!

En efecto, puedes recibir **UTOPIA** cómodamente en tu domicilio, y evitarte posibles aumentos del precio de portada, o que se agote algún número antes de conseguirlo.

Tenemos dos tipos de suscripción, la semestral y la anual. En la primera recibes 3 **UTOPIA**, y en la segunda los 6 que aparecen en un año.

Los precios son como siguen:

Suscripción por 6 meses / 3 números:
1.300 pesetas.-

Suscripción por un año / 6 números: **2.500 pesetas.-**



Para hacer efectiva tu suscripción, puedes usar cualquiera de los siguientes modos:

MODO 1: Giro Postal por el importe de la suscripción escogida. En el mismo giro podéis indicar para qué lo mandáis, ya que incluye un espacio para texto.

MODO 2: Cheque al portador por el importe de la suscripción, más 200 pesetas de gastos de tramitación bancaria.

MODO 3: Contra reembolso. Si escoges este modo, verás que es el más cómodo, pero también el más carillo, pues al importe de la suscripción se le sumará la tasa con que correos grava éste servicio, unas 300 pesetas. Has de hacernos saber que escoges este método mediante carta o llamada telefónica.

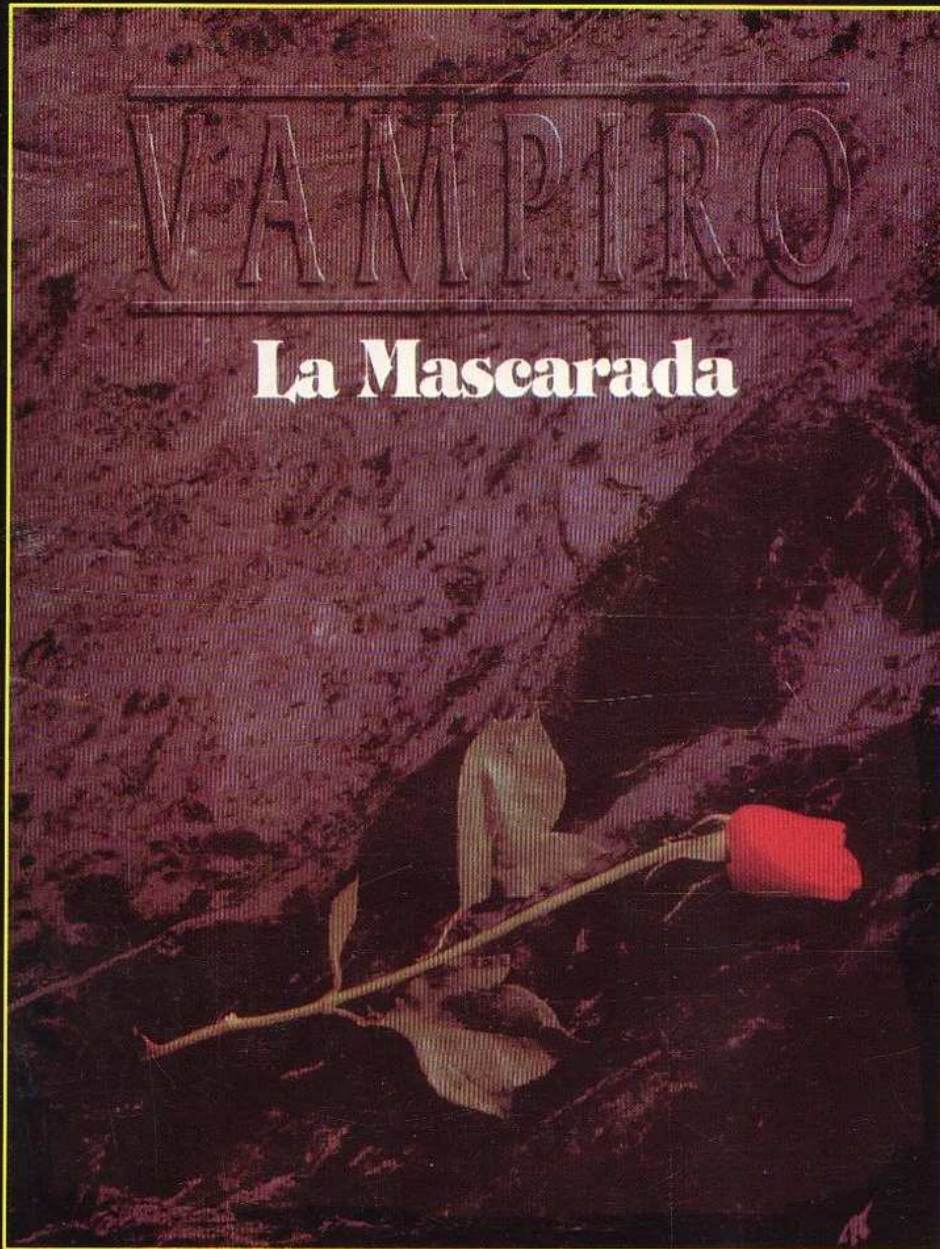
MODO 4: Ingresando en la Cuenta Joven 171.176, oficina 1441 del Banco de Santander el importe de la suscripción, y remitiéndonos original o copia del resguardo de ingreso.

Te recuerdo nuestra dirección:

CAAD Ediciones
Apartado 319
46080 VALENCIA

EL ÚNICO JUEGO EN EL QUE LA PESADILLA ERES TÚ TÚ ERES EL VAMPIRO

El JUEGO QUE HA REVOLUCIONADO EL CONCEPTO
del rol EN ESTADOS UNIDOS



Reglamento:

Las reglas básicas de Vampiro son intuitivas y simples, compactas y completas, elegantes y prácticas.

Clanes:

El jugador debe seleccionar de qué linaje descende su personaje (determinado por su sire), el cual tendrá una gran repercusión en sus Disciplinas Místicas.

Arquetipos:

Este juego es único, ya que los jugadores pueden seleccionar entre 21 Arquetipos para describir la personalidad del personaje, permitiendo que ésta sea más intrigante y compleja.

Combate:

El sistema de combate en Vampiro es realista, rápido, y reproduce perfectamente el drama y el ambiente de los tiroteos y persecuciones reales.

Disciplinas:

Un Vampiro tiene muchos poderes, tradicionales y exclusivos. Cuanto más anciano es un Vampiro, más poderoso se vuelve.

Humanidad:

Ésta es la medida del abismo que separa a un Vampiro de un ser humano. Un personaje sin puntuación en Humanidad se convierte en un monstruo inhumano y sale del juego.

Frenesí:

Los Vampiros son criaturas dominadas por el instinto y la pasión, como los humanos, y pueden caer en el Frenesí en ocasiones debido a un gran estrés o a una necesidad perentoria de sangre.

Fuerza de Voluntad:

Mide lo bien que el personaje supera los instintos y deseos que le tientan. Usas puntos de Fuerza de Voluntad para obligarte a hacer algo que realmente no desearías hacer.

Trastornos Mentales:

Hay veces en las que los resultados de un Frenesí pueden provocar algún tipo de patología mental en el personaje. Los Trastornos Mentales son frecuentes en los Vampiros más viejos.

El sistema narrativo de Vampiro ha fascinado en los últimos años a millones de jugadores en todo el mundo.

Ahora el mejor juego ha mejorado

Editado en lujoso cartóné, tiene nuevas todas las ilustraciones, el reglamento totalmente renovado y revisado con más información de los clanes y del trasfondo, en sus más de 290 páginas de magnífico papel estucado.

